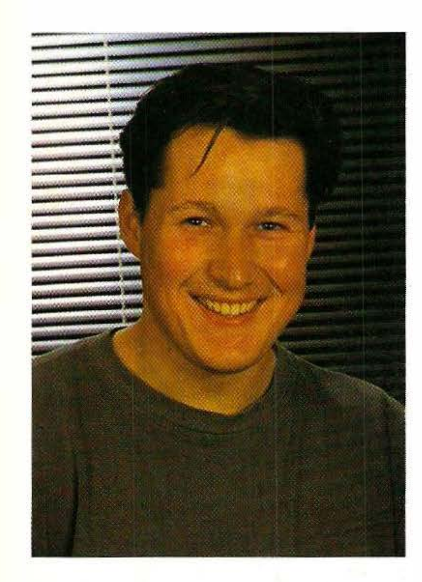


Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-
PC Games Disc & Mag
8/93
DM 7.-
Deutschlands meistverkauftes PC-Spiele-Magazin mit Diskette
Die No1
Super Gewinnspiel
Summer Surprise
Bühnenreif
Return of the Phantom
Im Anflug
MS-Flight 5.0
Und...
Messebericht Chicago
Eishockey Manager
Betrayal at Krondor
Prince of Persia 2
Entwicklung DSA 2
Tuning für den SoundBlaster
WaveBlaster
Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:
COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 8/93
90 327 Nürnberg
COVERDISK
Pinball Dreams
Deutschland im Flipper-Fieber! Voll spielbarer Table auf Diskette!
VGA • AdLib • SoundBlaster • Roland

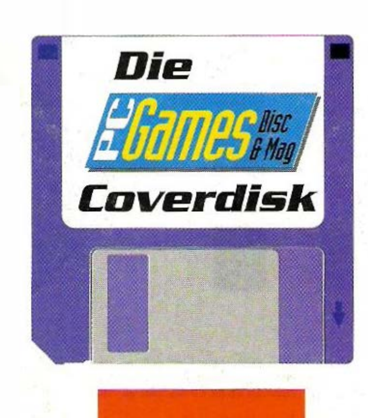


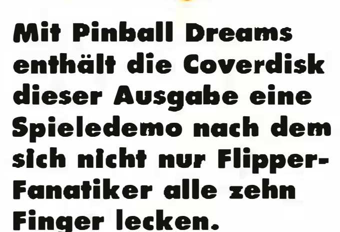
WHAT'S UP?

Keine Branche ist so schnellebig und von stetiger Veränderung geprägt wie die Computerbranche - insbesondere der boomende Bereich der Computerspiele. Wenn ein Magazin wie PC Games hier dauerhaften Erfolg haben will, muß es den Trends dicht auf den Fersen bleiben. Als das erste deutschsprachige PC-Spielemagazin haben wir deshalb beispielsweise eine feste CD ROM-Ecke in unseren Review-Teil integriert. Die einzige Veränderung soll das natürlich nicht bleiben: Sowohl in optischer, inhaltlicher als auch redaktioneller Hinsicht stehen für die PC Games einige Veränderungen, sprich Verbesserungen, ins Haus. In unserer Redaktion liegen zur Zeit einige heiße Eisen im Feuer, die das Lesen der PC Games für Sie noch interessanter machen werden.

Veränderungen gab es, wie Sie am Impressum selbst erkennen können, auch in personeller Hinsicht. Christian Müller gab das Zepter des Leitenden Redakteurs an zwei bisher 'Freie Mitarbeiter' ab. Seine Erfahrung und sein Augenmerk wird er nun als Stellvertretender Chefredakteur des Computec Verlages aber weiterhin der PC Games widmen. Aufmerksamen Lesern wird sowohl Oliver Mennes als auch mein Name ein Begriff sein. Beide wollen wir uns durch die Übernahme dieser verantwortungsvollen Position in Zukunft noch mehr für diese Zeitschrift und ihre Leser engagieren.

Thomas Borovskis
Leitender Redakteur





Mit Pinball Dreams enthält die Coverdisk dieser Ausgabe eine Spieledemo nach dem sich nicht nur Flipper-Fanatiker alle zehn Finger lecken.

Obwohl die Vollversion von 21st Centurys phantastischer Simulation noch nicht in den Ladenregalen liegen dürfte, können PC Games-Leser bereits jetzt Spielhallenluft schnuppern. Auf Commodores Heimcomputer erhielt das Spiel die Auszeichnung als beste Entertainment Software des Jahres 1992, gewählt von Entwicklungsleitern namhafter Softwarehäuser. Die spielbare Demo von Pinball Dreams läßt schon vermuten, daß auch der PC-Version einiges an Preisen und Auszeichnungen winkt.




MEHR INFOS AUF SEITE 61

INHALT

RUBRIKEN

STARKES TESTABO SEITE 89

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

Diese Frage ist wahrscheinlich schon vielen Computerbesitzern untergekommen. Die neueste Fassung spielt ausschließlich im Weltraum und so bleibt der Lerneffekt im Vergleich zu den zahlreichen Vorgänger verhältnismäßig gering. Als kleine Entschädigung darf man sich aber mit garstigen und liebenswerten Außerirdischen herumplagen und - das ist der Clou - kann "Carmen In Space" unter Windows installieren. Vielleicht eine kleine Entspannung nach einem harten Arbeitstag?

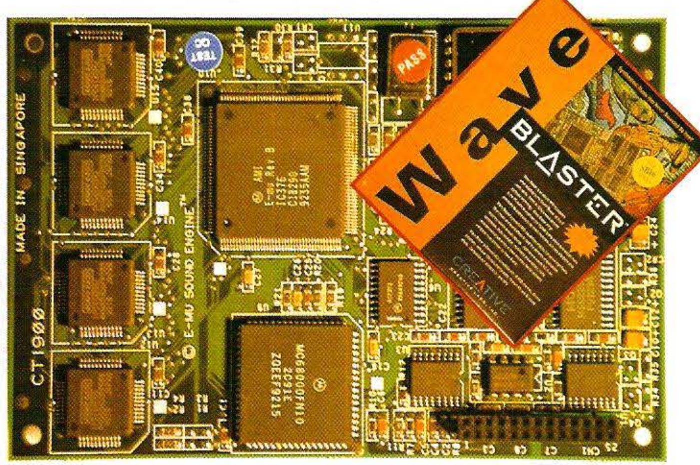
44



16 Der Klassiker unter den Flugsimulatoren geht in die fünfte Runde und zeigt trotz der starken Konkurrenz, daß man immer noch mit ihm zu rechnen hat. Ein wahrer Leckerbissen für alle passionierten Hobbypiloten.



24 Nachdem Microprose mit "Rex Nebular" seine Qualitäten im Adventurebereich deutlich unter Beweis gestellt haben, holen sie nun mit "Return Of The Phantom" zum großen Schlag aus.



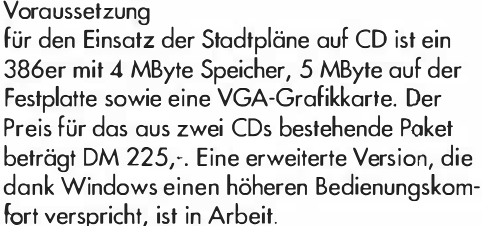
92 Wem der "SoundBlaster 16 Bit" zu künstlich und unnatürlich klingt, der sollte einen Blick auf den Hardwaretest des "WaveBlasters" riskieren. Soundfetischisten schwören auf diese sinnvolle Ergänzung des leistungsstarken Klangkünstlers.

UP TO DATE

von Thomas Borovskis und Thorsten Szameitat

Falk City Guide CD
Städtetour

Die Stadtpläne von insgesamt 62 deutschen Städten bietet die Würzburger Firma CIS in digitalisierter Form auf zwei CDs an. Als Vorlage dienten dabei die Pläne des renommierten Falk-Verlags.
Jeder Stadtplan liegt in drei verschiedenen Größen vor; ein Wechsel zwischen den verschiedenen Auflösungen und ein Scrollen in den Plänen ist mit Hilfe der Maus problemlos möglich. Über das Anschauen der Pläne hinaus bietet die CD-Version natürlich noch weitere Funktionen: An erster Stelle steht hierbei die Suche nach Straßennamen, die durch die integrierte Suchfunktion erheblich beschleunigt wird. Ausschnitte von Karten lassen sich jederzeit auf einem Drucker ausgeben, wobei im Lieferumfang Druckertreiber für HP PaintJet und HP DeskJet enthalten sind. Voraussetzung für den Einsatz der Stadtpläne auf CD ist ein 386er mit 4 MByte Speicher, 5 MByte auf der Festplatte sowie eine VGA-Grafikkarte. Der Preis für das aus zwei CDs bestehende Paket beträgt DM 225,-. Eine erweiterte Version, die dank Windows einen höheren Bedienungskomfort verspricht, ist in Arbeit.



Bezugsadresse:
CIS GmbH, Schweinfurter Straße 28, 97 076 Würzburg, Tel. (0931) 28 70 99, Fax (0931) 28 70 98

Die Soft Sale Pinball Fantasies-Meisterschaft
Flipper-Zaubereien



Was für PC Games-Leser durch die Coverdisk dieser Ausgabe zum ersten Mal in greifbare Nähe rückt, ist für Amiga-Besitzer seit langem Alltag: Die Flippersimulation Pinball Fantasies, der Nachfolger des legendären Pinball Dreams, von 21st Century, gehört zu den am meisten favorisierten Spielen für Commodores Heimcomputer. Über 450 Fortgeschrittene und Profis in dem Spiel trafen sich Ende Mai zu Soft Sales "Erster offizieller deutscher Pinball Fantasies-Meisterschaft" in Nienburg, um den Besten der Besten herauszuspielen. Nach zwei Tagen emsigen Kampfes stand der Mega-Flipperer fest: Ergin Erkmen (links) aus Gehrden ging um DM 5.000,- reicher nach Hause. Sein Punktestand: 195.089.540 Punkte. Auf dem Bild außerdem zu sehen: Stefan Zielke als Vertreter des Veranstalters Soft Sale (links), Matthias Pietzner (zweiter von rechts) und Johann Billstein (rechts).



Joysofts Jubiläum
Feier-stunde

Seit genau zehn Jahren beliefert die Düsseldorfer Firma Joysoft deutsche Spieler auf allen Computersystemen mit Spielesoftware. Die letzten Jahre der Firmengeschichte waren durchweg von Expansion bestimmt: Nach der ersten Zweigstelle in Köln wurden weitere Filialen in Bonn, Frankfurt, Essen und anderen deutschen Städten eröffnet. Viel Erfolg weiterhin wünscht auch die PC Games-Redaktion!





Bit-Ballkünstler

Nachdem es mit der Meisterschaft 1992/93 leider nicht so ganz geklappt hat, hat Vorzeige-Nationalspieler Lothar Matthäus nun wahrscheinlich etwas mehr Zeit zum Computerspielen. Grund genug hätte er ja, denn wer darf sich schon so glücklich schätzen, seinen Namen auf dem Cover einer Spielebox wiederzufinden?

Logisch konsequent dreht sich in "Lothar Matthäus Fußball" natürlich auch alles um das runde Leder, um Spiele, Management und Fans. Ob alleine gegen den Computer oder zusammen mit einem Bekannten.

Über die technischen Features wird Sie unser kommendes, ausführliches Preview in der Nummer 9/93 informieren. Was wir Ihnen an dieser Stelle bieten können, sind die ersten Screenshots, die bei einer kürzlichen Präsentation in München gemacht wurden und zu dem sich neben Lothar Matthäus auch die Verantwortlichen der Firmen Bomico, vertreten durch die Geschäftsleitung und die Marketing-Abteilung, und Ocean, vertreten durch die PR Managerin und den Programmierer, einfanden.

Das fertige Spiel wird dann hoffentlich wie angekündigt bis Anfang September in den Handel kommen.

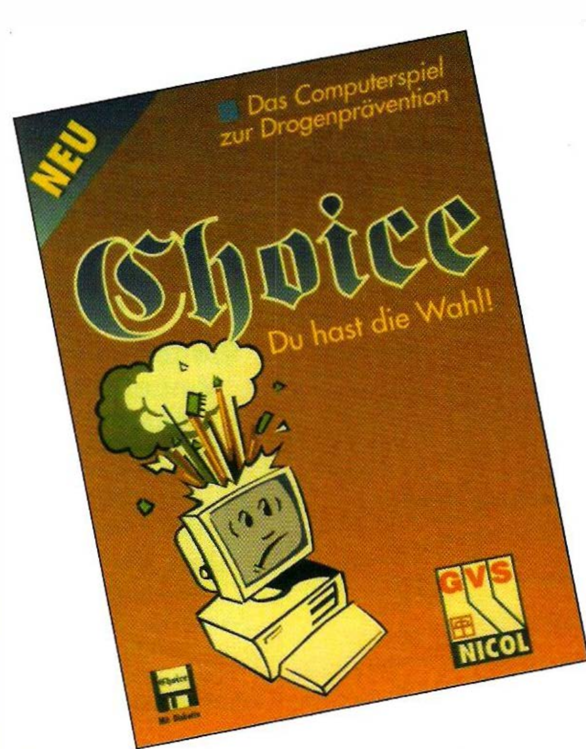
GOAL!

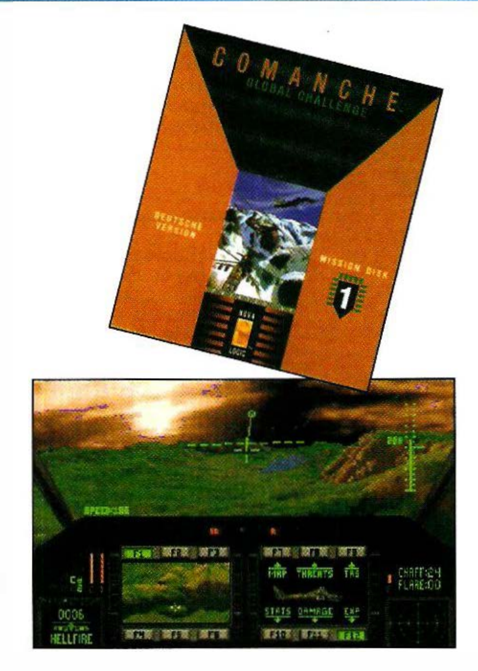


Choice

Einfach "Nein!" sagen...

Nach über einem Jahr Entwicklungsarbeit stellt der Gesamtverband der Suchtkrankenhilfe (GVS) Kassel ein Computerspiel zur Suchtprävention vor. "Choice - Du hast die Wahl" richtet sich an Jugendliche im Alter von 12 bis 17 Jahren. Im Spielverlauf erleben die Spieler, wie sie über typische Alltagskonflikte vor Handlungsalternativen gestellt werden. Ziel des Spiels ist eine erste Kontaktaufnahme mit der Drogenproblematik. Eine Diagnose, ob jemand bereits süchtig ist, soll allerdings nicht erstellt werden. Der Begriff "Droge" umfaßt im Sinne des Spiels natürlich auch legale Drogen, wie etwa Alkohol und Nikotin. Die Käufer-Zielgruppe sind Lehrer, Jugendleiter, Lehrlingsausbilder und andere Pädagogen. Wer sich für dieses sinnvolle Spielprogramm interessiert, kann sich an die folgende Adresse wenden: **Nicol Verlag, Kurt-Schuhmacher-Str. 2 in 34 117 Kassel. Der Kaufpreis beträgt DM 90,-.**

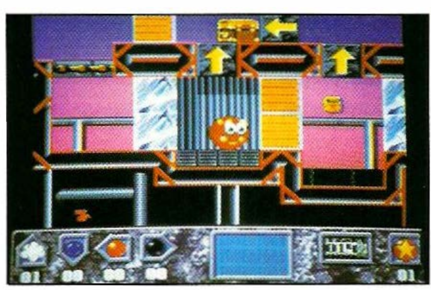




Comanche Mission Disk 1

Eingedeutscht

Wie bereits bei der ursprünglichen Programmversion geschehen, so sollen auch die Mission Disks für Nova Logics Hubschraubersimulation in einer eigenen deutschen Version erscheinen. Die modifizierte Version mit "abgeschwächten" Spieltexten soll um die DM 60,- kosten und den Titel "Global Conquest" tragen. Der Käufer würde im Vergleich zur englischen Version also DM 10,- bis DM 15,- sparen.



Morph

Verwandlungs-freudig

Ein Geschicklichkeitsspiel mit ungewöhnlich hohem Knobelfaktor verspricht Millennium für den September dieses Jahres. In Morph gilt es, 24 Einzelteile einer "Transfomationsmaschine" einzusammeln. In Gestalt einer Kugel müssen deshalb 24 pfiffige Levels bewältigt werden. An die Kugelform ist der Spieler dabei aber nicht gebunden: Je nach Hindernis verwandelt er sich in eine fliegende Wolke, einen hüpfenden Gummiball oder auch einen Wassertropfen, der sich durch Engstellen quetschen kann.

Robocod

Frisch aus dem Aquarium

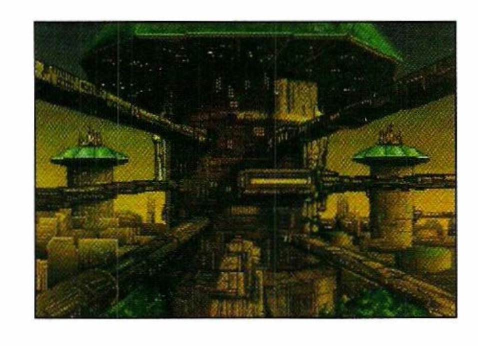
Konsolen- und Amiga-Besitzer dürfen sich schon seit langem über die heißen Abenteuer des kleinen Robocods erfreuen, doch nun schlägt der wahrhaft außergewöhnliche Fisch auch auf dem PC zu. Und das mit einer Brillanz, die bisher nur "Zool" bieten konnte - es lassen sich eben doch vernünftige Actionspiele auf dem PC realisieren. Die Vorabversion macht besonders in grafischer Hinsicht einen tollen Eindruck, denn sowohl Scrolling als auch Animation wurden butterweich in Szene gesetzt. In Anbetracht der schwierigen Hardwarevoraussetzungen eine hervorragende Leistung. Wenn Sie sich selbst für einen begeisterten Arcadespieler halten, so wird Robocod ein absolutes Muß - sobald es fertiggestellt ist.



Salesman

Unterschwellig

Die ersten Screenshots lassen diesen Eindruck zwar nicht unmittelbar aufkommen, aber das Spiel, das die Kaufhauskette Karstadt in Zusammenarbeit mit Starbyte entwickelt, soll junge Leute für den Beruf des Einzelhandelskaufmanns interessieren. Sobald mehr über den Spielinhalt bekannt wird, werden wir Ausführliches darüber berichten. Das vorläufige Release-Datum liegt im Dezember ´93. Der Preis wird sich um DM 20,- bewegen.





Sybex

Das XY Buch

Der Sybex-Verlag hat sich durch seine verschiedenen Buchreihen einen guten Namen bei allen Anwenderschichten aufgebaut. Bei Fortgeschrittenen und Profis erfreut sich die Reihe von spezialisierten Fachbüchern besonderer Beliebtheit.

"Das QBasic 1.1 Buch" von Hans-Georg Schuhmann wendet sich an alle, die QBasic, den festen Bestandteil von MS-DOS 6.0, effizient nutzen wollen. Auf immerhin 500 Seiten erfährt der Basic-Programmierer alles über Programmstrukturen, Debugging, Grafik, Sound und andere Kniffe. "Das QBasic 1.1 Buch" kostet DM 59,-.



"Das AutoCAD 12 Buch" zeigt anhand von praxisnahen Beispielen, wie sich die Vielfalt des leistungsfähigen CAD-Programms richtig nutzen läßt. Die Themengebiete reichen vom Erstellen einer kompletten Maschinenbau-Zeichnung über zahlreiche 3D-Übungen bis hin zur Programmierung mit AutoLISP und C. Geschrieben wurde das Buch vom Autorenngespann Frank Markus und Christian Jaksch und es kostet DM 98,-.

Alan Simpsons klarer und verständlicher Schreibstil hat schon über eine Million Leser überzeugt. Im **"dBase IV 2.0 Buch"** versucht er, Einsteigern und Fortgeschrittenen den Umgang mit Borlands erweitertem Datenbankprogramm dBase IV 2.0 näherzubringen. Unter anderem wird am Beispiel einer Auftragsverwaltung jeder Schritt der Anwendungsprogrammierung durchgesprochen. Für das "dBase IV 2.0 Buch" muß der Käufer DM 89,- im Buchladen lassen.

Sommer CES - Chicago

Gipfeltreffen



Zeit für News und Gerüchte, für Gespräche, Tips und Anregungen. Die in Fachkreisen als wichtigste und interessanteste Messe in Sachen Computer- und Videospiele gepriesene "Summer Consumer Electronic Show" ließ bitten.

Chicago liegt zwar ersichtlicherweise irgendwo zwischen dem neunzigsten Längen- und dem vierzigsten Breitengrad, also ungefähr auf dem Breitengrad Roms, aber damit hat es sich dann auch in punkto Gemeinsamkeiten. Zur Begrüßung hatten wir ein typisches Londoner Winterwetter, was in Anbetracht der fehlenden passenden Kleidungsstücke nicht gerade zum allgemeinem Wohlsein beitrug. Zum anderen verbreitet diese Stadt eine gewisse Art von Hektik, in der man besser keinen Taxi-Fahrer auffordert, sich doch bitte zu beeilen. Andererseits bleiben nur noch zwei Möglichkeiten: Entweder man befindet sich urplötzlich in einem der doch zahlreichen und dafür ungastlichen Vororte wieder, obwohl man eigentlich ganz wo anders viel lieber herausgeschmissen worden wäre, oder sämtliche Mahlzeiten der letzten 37 Stunden laufen nochmals vor dem inneren Auge Revue, und lassen somit ein äußerst beklemmendes Gefühl in der Magengegend aufkommen. Hat man es dann vielleicht doch einmal geschafft, sich vor dem McCormik Messe-Center einzufinden, alle Koffer noch bei sich zu tragen und auch noch halbwegs trocken auszusehen, dann ergab sich folgendes Bild:

PC- und CD Rom-News aus der Mafia-Metropole

Access

So richtig bekannt geworden sind sie durch das Referenz Golf-Spiel "Links 386" mit der darauffolgenden "Pro" Version. Seitdem geben sich die verschiedenen Data-Disketten mit den schönsten Golf-Plätzen der Welt die Klinken in die Hand. Neuestes Werk: "Banff Springs". Schönstes kanadisches Hochland lädt zum Verweilen und zum Löchersuchen ein. Für einen echten Linkser ist diese 18-Loch-Herausforderung ein absolutes Muß.

Accolade

"ProtoStar", "Blue Force" und "Gateway 2 Homeworld" heißen die Hoffnungsträger bei oder besser von Tsunami, einem der Accolade PC-Labels, unter denen PC-Spiele entwickelt und vertrieben werden. Bis dato allerdings mit nur mäßigem Erfolg, was sich zumindest durch das vielversprechende "Protostar-Adventure" änderen könnte.



Activision

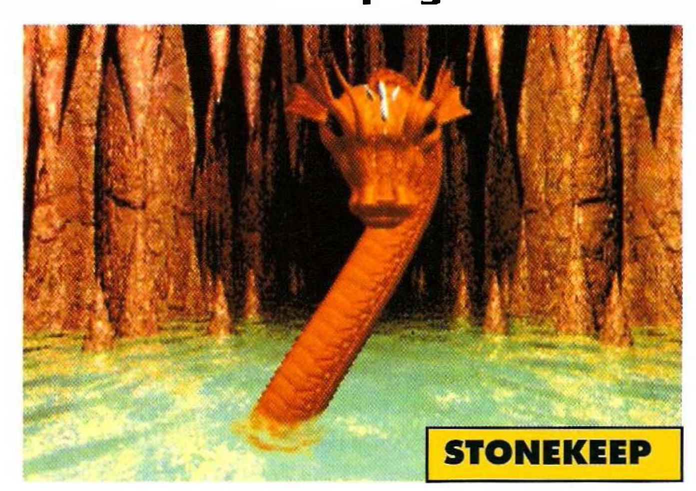
Bis dato nicht gerade für seine Neuerscheinungen berühmt, vermochte Activision auf der diesjährigen CES wahrlich zu glänzen. Mit "Return to Zork", einem der bis dato beeindruckendsten interaktiven Spiele, mit nahezu perfekten Grafiken und einem noch nicht zu durchschauendem Gameplay, könnte sowohl für Activision, wie auch für



Ein beeindruckender Stand: Zahlreiche Bildschirme informieren über die neuesten Produkte wie z. B. Innocent.

das CD-Rom als Speichermedium der Zukunft der Weg zum Durchbruch vorprogrammiert sein.
Wer es lieber handfest mag, dem sei der neuste Battle-Tech-Simulator ans Herz gelegt: "Mechwarrior", eine netzwerkfähige "VR"-Simulation, scheint hier ebenfalls einen neuen Standard für Simulationen dieses Genres zu begründen. Noch sind die Bewegungen, ähnlich wie im Battle-Tech-Center (PC Games berichtete), teilweise noch etwas unbeholfen und schwerfällig. Doch wird auch hier der technische Fortschritt für Perfektion sorgen.

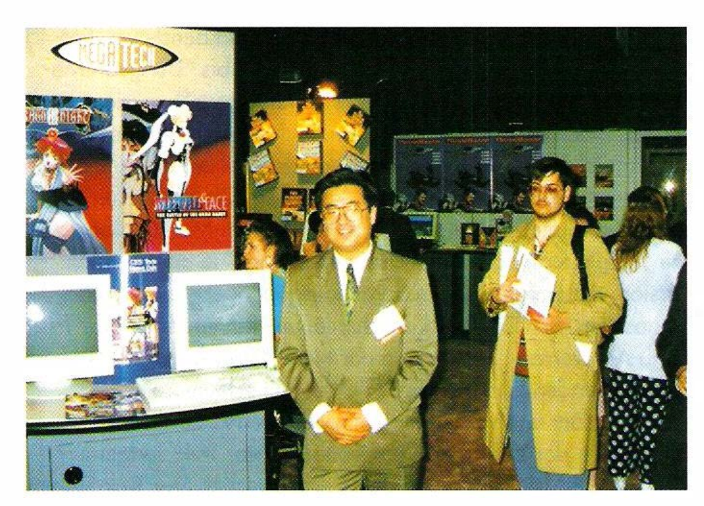
Interplay


STONEKEEP

Satte vier Jahre Entwicklungszeit und hunderttausende von Entwicklungsmark hat es gedauert und gekostet, bis "Dungeon Master - The Legend of Skullkeep" endlich fertiggestellt werden konnte. Nach dem ersten Messe-Eindruck hat sich das lange Warten sichtlich gelohnt. Beeindruckende Grafikroutinen und eine augenscheinliche Komplexität, lassen alle Ultima-Recken zu neuen Ufern aufbrechen. Um auch im CD-Rom-Markt präsent zu sein, zeigte man dann den "Lord of the Rings" in der getunten Version, mit umfangreichen Sprachausgaben, ebenso wie den Megaseller "Sim City" und den Jubiläums- Raumfahrer "Star Trek 25 th Anniversary". Spannung pur bietet "Stonekeep", ein Produkt entstanden in zehn Mannesjahren mit echtem Rollenspielcharakter und verblüffenden, sehenswerten Grafikeffekten. Ebenfalls in der Vorankündigungsphase: "Star Trek: Judgement Rites", die Fortsetzung der überaus erfolgreichen Star Trek-Reihe.

Megatech

Mit den Großankündigungen "Metal & Lace: The Battle of Robo Babes" und "Dragons Knight 3" ist man bei Megatech nahezu fertig. Ersteres, ein relativ einfallsloses "Beat mich, ich bin dein Feind" mit weiblicher Besetzung und niedrigem Motivationslevel, kann in der momentanen Fassung noch nicht ganz überzeugen, wohingegen zweiteres in Sachen Grafik ein Renner werden dürfte. Als eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel dürfte sich "Dragons Knight" einer nicht unbeträchtlichen Fan-Gemeinde erfreuen.



Mad Dog McCree

In einigen Spielhallen ist es schon seit geraumer Zeit ein Renner. Nun kommt endlich die Heimversion von "Mad Dog McCree" auf den Markt. Auf dem Bildschirm spielt sich ein realer Videofilm ab, in den man zu gegebener Zeit und in bester Western-Manier zu verschiedenen Aktionen verführt wird. Es gilt Banküberfälle zu verhindern, Revolver-Duelle zu gewinnen, ungestört seinen Whiskey runterzukippen und so weiter und so fort. So macht CD-Rom, zumindest von der technischen Seite her gesehen, Spaß.

Maxis

Städte, Ameisen und das Leben waren bis dato die Erfolgsgaranten der Firma Maxis. Wer kann es ihnen da verdenken, daß sie mit einer aufgefrischten und stark verbesserten Version von Sim City noch einmal um Marktanteile ringen möchten. "Sim City 2000" hat das Zeug zu einer wirklich großen Simulation. Umfangreiche Optionsmenüs und massenweise Darstellungsmöglichkeiten sorgen für einen nahezu unendlichen Spielspaß, da die Möglichkeiten schier unerschöpflich scheinen.
Auf eine ganz andere Planungsgruppe spezialisierte sich dahingegen "Sim Farm". Nicht mehr die Baulöwen und Städteplaner spielen hier die dominierende Rolle, sondern die ökonomisch denkenden Landwirte. Der Aufbau einer funktionierenden Agrarwirtschaft steht hier im Vordergrund.

Microleague

"Dateline 2021" heißt das neueste Wissenschaftsabenteuer rund um Forschung und Technik, Intrigen und Lügen. Voraussichtlich werden wir im September die ersten Testberichte über diese Zukunftsvision veröffentlichen können. Mit "Brix" wird ein witziger aber wenig origineller Tetris-Klone auf den Markt kommen, der es ebenso wie "Silver Ball", ein eher mittelprächtiger Flipper im Vergleich zu Konkurrenz von Amtex und 21th, schwer haben dürfte, erfolgreich Fuß zu fassen.



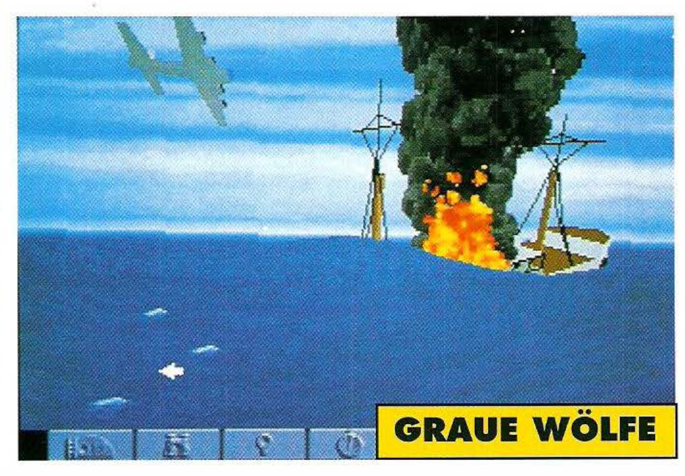
Autorennen in der fernen Zukunft. Mit Spannung wird diese außerordentlich schnelle Voxelsimulation erwartet.

Microprose

Simulationsgroßmeister Microprose ließ sich nicht lumpen. Zwar war sein Stand eher klein und unscheinbar, doch hatte er wenigstens eine ganze Reihe Neuheiten dahinter versteckt, wohingegen andere es genau umgekehrt machten. Werfen wir einen Blick auf die einzelnen Spiele. "Dragonspehre" ist ein neues Fantasy-Adventure für alle Fans des Mittelalters und seiner Genossen. "BloodNet" ist eine finstere Mischung aus Sage und Science Fiction rund um die Vampirsbrut, dessen Cover stark an David Bowie erinnert. "MPS Football" ist ein klassisches Footballspiel, welches aber nach Microprose-Angaben das realistischste von allen sein soll.
"Subware 2050" ist eine neue Herausforderung für Unterwasserfanatiker, denen die obligatorische Enge der U-Boote keine Kopfschmerzen verursacht. "Pirates Gold" ist die aufgemotzte Sammler-Edition für Fans und Neueinsteiger, während "Return of the Phantom" zum Verweilen in den Katakomben der Pariser Oper einlädt. "Air Duel" versorgt den Flieger mit 80 Jahren Luftkampfgeschichte, wohingegen "F15 III CD-Rom" sich nicht in jeden Diskettenschacht einlegen läßt.
"Labyrinth" wartete mit sieben Dungeons auf seine Entdecker und Bezwinger, während sich "Fleet Defender" als astreine Tomcat-Simulation entpuppt. Abschließend gab es noch erste Einblicke in "Orion", der Civilization-Variante für Science-Fiction Fans.

Origin

Origin stellte nun mit "Pacific Strike" den Strike Commander des Zweiten Weltkriegs vor. Tolle Animationen und beste Spielbarkeit versetzen uns noch einmal zurück in die Zeit, als die Japaner Pearl Harbor angriffen und damit die USA offiziell in den Zweiten Weltkrieg einbezogen. Es liegt nun am Piloten die Geschichte umzuschreiben oder sich dem Schicksal zu fügen. Ein würdiger Nachfolger, der sich im Prinzip der gleichen Grundelemente wie sein Vorgänger bedient, eben eine typische Strike Commander-Variante.
Besonderes Interesse rief auch der "Wing Commander Privateer" hervor, die Fortsetzung des Mega-Erfolgs "Wing Commander".



Und wer lieber erst einmal trainieren möchte, der sollte sich die "Wing Commander Academy" zu Gemüte führen, wo einem die Grundlagen strategischen Fliegens in aller Deutlichkeit nahegebracht werden. The Power to change (Werbeslogan) hat man mit "Shadow Caster", einem der vielversprechendsten und aufregendsten Rollenspiele dieser Messe. Ungebunden an einzelne Charaktere, kann sich der Spieler hier einer ganzen Reihe von Wesen bedienen, um sich seinem Ziel zu nähern.

Psygnosis

Am Stand von Psygnosis lief "Arborea-Journey to the Inner Sanctum" die amerikanische Ishar-Version, sowie "Innocent" für Raumgleitflüge im feinsten Grafikgewand. Gerade von letzterem erwarten sich die neuen Sony-Schützlinge zurecht große Verkaufserfolge, da es sowohl technisch wie auch von der Spielbarkeit her einen sehr professionellen und vielversprechenden Eindruck hinterließ.

Readysoft/empire

Vielseitig präsentierte sich diese englisch/amerikanische Kooperation und stellte unter anderem vor: "Dragons Lair" auf CD Rom und "King´s Ransom" den offiziellen Dragon´s Lair-Nachfolger. Auch eine weitere Version der Guy Spy-Reihe ist in Planung. Leider konnten wir noch in keinem der Fälle beurteilen, inwieweit sich die Spielbarkeit, die bei allen bisherigen Versionen Anlaß zur Kritik gab, einschneidend verbessert hat.

Sierra/Dynamix



PINBALL FOR WINDOWS

Am beeindruckendsten war hier sicherlich die unter dem Arbeitstitel laufende U-Boot-Simulation "Graue Wölfe", die sich allerdings erst in einer ziemlich frühen Vorversion befindet.
So gut wie fertig präsentierte sich dann allerdings der Flugsimulator "Aces over Europe", dessen Auslieferung sich schon seit geraumer Zeit verzögert, womit er sich nicht von allen anderen Flugsimulatoren unterscheidet. Nach der "Incredible Machine" folgt nun eine artverwandte Weiterführung in "Incredible Toons". Sicherlich ein Fall für Fans. Für den Rollenspieler wurde "Gabriel Knight" geschaffen, welches sich allerdings ebenfalls noch in der Anfangsphase befindet. Wer zur Abwechslung einmal Flippern möchte, dem kann mit "Pinball for Windows" eventuell geholfen werden. Als Tische dienen verschiedene Sierra/Dynamix-Spiele, wobei der Kugelbahn nur schwer zu folgen ist.

10 gegen Larry. Im sechsten Teil hat er nun wirklich alle Hände voll zu tun. Ab Weihnachten 1993 geht das fröhliche Baggern los.

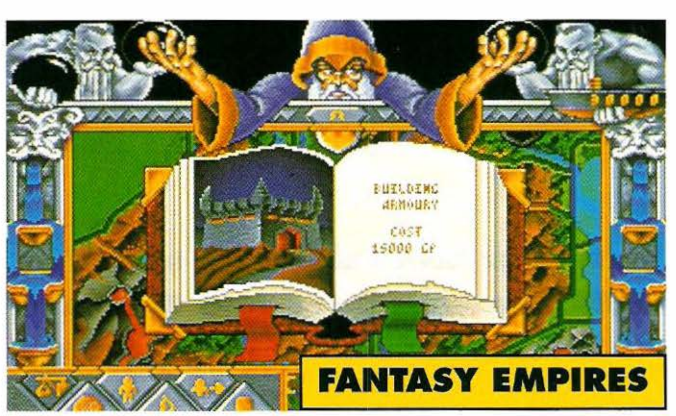
Sir Tech

Neben der amerikanischen Version vom "Schwarzen Auge" gab es noch einen weiteren Leckerbissen am Stand von Sir Tech. Strategie und Krieg beherrschen das Szenario in "Jagged Alliance", dessen Aktionsradius sich auf 50 verschiedene Spielfelder erstreckt. Umfangreiche Auswahlmenüs und eine Art künstliche Intelligenz können gerade bei längerem Spielen motivieren.

Spectrum Holobyte

Die neuste Simulation von S.H. wurde zu festgelegten Zeiten von zwei echten Army-Piloten der Fachpresse vorgeführt, die sich in einem aufwendigen Simulator nichts schenkten. "Warthog" läßt uns nochmals den Golfkrieg vor unserem inneren Fliegerauge Revue passieren, in all seinen Details. Wie es sich für eine gute Simulation gehört. In die Zukunft läßt uns dahingegen "Star Trek - The next Generation" schauen. Nach dem 25th ein würdiger Nachfolger. Äußerst komplexe Simulation pur bietet "Iron Helix" auf CD Rom-Basis

Ssi



FANTASY EMPIRES

Strategie ist ihre Stärke, wie sie mit "Clash of Steel", Fantasy Empires" und "Stronghold" eindrucksvoll unter Beweis stellten. Leider wurde von zuständiger Stelle, wie auch schon bei Electronic Arts und Lucas Arts, der vereinbarte Termin nicht wahrgenommen, so daß wir an dieser Stelle noch keine weiteren Informationen geben können.

Three Sixty

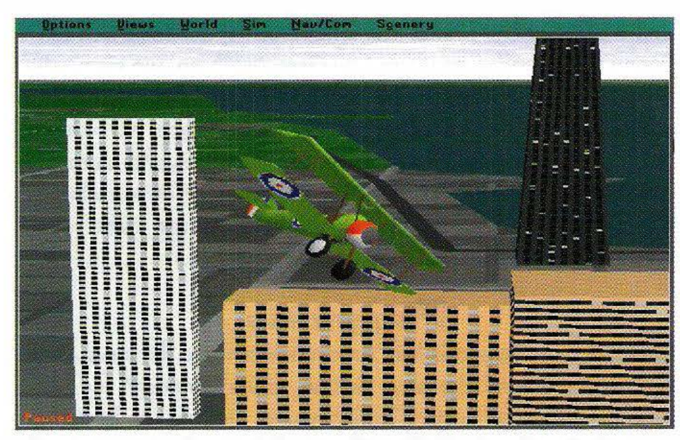
Der Kriegssimulationsspezialist präsentierte "Drums of Glory", eine weitere Bürgerkriegssimulation, die nach einem ähnlichen System wie "V for Victory" arbeitet und in direkter Konkurrenz zu Sid Meiers "Civil War" stehen dürfte.

Westwood

Unter dem offiziellen Virgin-Label bringt Westwood in Kürze die Spiele "Kyrandia 2" und "Lands of Lore". Beide Kandidaten für die Top 10 der Verkaufscharts mit aufwendigen Gestaltungsmerkmalen und vielseitigen Optionen. "Lands of Lore" beeindruckt dabei gerade durch seine Spriteanimationen, das Intro, den Spielfluß und das umfangreiche Storyboard, welches für stundenlange Motivation sorgen wird.



Eine Cessna im Visier.



Eine Sopwith Camel ist ebenfalls verfügbar.

Flight Simulator 5.0 von Microsoft

Endlich im Anflug

Nach über drei Jahren ist es nun endlich soweit. Der Flight Simulator 5.0 von Microsoft ist im Anflug. Dieser Tage wurden jetzt die ersten Fakten und natürlich auch die ersten Screenshots bekannt. Bleibt abzuwarten, ob die neue Simulation das lange Warten gerechtfertigt hat und ob der FS5 die Rekorde seines Vorgängers noch übertreffen kann.

■ Von Wilfred Lindo

Auf einer Pressekonferenz in Chicago stellte Microsoft Anfang Juni nun die ersten Details des FS5 vor. Dabei beschränkte man sich nicht nur auf ein Produkt, sondern Microsoft präsentierte eine ganze Simulationsfamilie. Neben dem Flight Simulator 5.0 wurden auch gleich zwei spezielle Erweiterungen (New York und Paris-Scenery) der Öffentlichkeit präsentiert. Abgerundet wird die neue Generation der Microsoft-Produkte durch einen Space-Simulator. Dieses Produkt soll nach Aussagen von Microsoft sowohl den Fan reiner Unterhaltung als auch den wissenschaftlich interessierten Anwender ansprechen. Somit plant Microsoft wohl doch stärker in den Unterhaltungsmarkt einzusteigen.

Kommen wir nun zum Flugsimulator. Microsoft hat sich viel Zeit genommen, um einen würdigen Nachfolger zu präsentieren. Die Erwartungshaltung war enorm hoch und die Macher erhoffen sich, daß der neue FS5 wieder die absolute Nummer 1 auf dem Simulationsmarkt wird. Nach Aussagen von Microsoft ist durch einen enormen Entwicklungsaufwand ein Flugsimulator gelungen, der einen neuen Standard in diesem Genre setzen wird.



So präsentiert sich das neue Cockpit des FS5.

Wie schon sein Vorgänger soll der Microsoft-Flieger zwei völlig unterschiedliche Gruppen von Käufern ansprechen. Auf der einen Seite stehen die Hobbyflieger, die sich über Stunden an einer realistischen Simulation erfreuen. Auf der anderen Seite sind die Experten, die ausgefeilte Luftraum-Situationen in Ihren Arbeitszimmern nachfliegen wollen und dabei Ihr Know-how erweitern können.

Bei der Umsetzung ist man bei Microsoft noch einen Schritt weiter in Richtung Realität gegangen. Das Aussehen des Cockpits und der einzelnen Flieger wurde wesentlich verbessert. Auch die Darstellung der Landschaft setzt neue Maßstäbe. Die Screenshots zeigen, daß sich der neue FS5 hinter keinem Strike Commander oder Comanche verstecken muß.

Aber was bietet der Flight Simulator 5.0 noch an neuen Funktionen? Man verfügt nun endlich über eine weltumspannende Simulation, die auch unterschiedliche Zeitzonen berücksichtigt. So sind endlich auch Zeitverschiebungen und Tag-und-Nacht-Übergänge möglich. Es wird somit erstmals mit einer Flugsimulation möglich sein, realistischen Flugverkehr nachzubilden, der weltweite Informationen berücksichtigt.
Ferner ist das gesamte Koordinatensystem zur Bestimmung der eigenen Position völlig neu überarbeitet worden. Außerdem ist jetzt auch ein automatisches Landesystem eingebaut, mit dem auch der ungeübte Hobbyflieger seine Maschine sicher wieder auf die Erde bringen kann. Die gesamte Soundkulisse ist komplett überarbeitet worden. Es gibt jetzt beim Flight Simulator 5 mehr zu hören als nur das Einfahren des Fahrwerkes oder das monotone Summen des Motors, was ja bei der alten Version auch nur mit einer Erweiterung möglich war. Eine wesentlich höhere Detailtiefe und ein neues Wetter-System machen den FS5 mit Sicherheit zu der Referenz-Simulation. Ausgiebige Flugtests müssen das aber noch zeigen.
Besonderen Wert hat Microsoft auf die nächtlichen Szenerien gelegt. Eindrucksvoll sollen jetzt Landungen mit Positionslichtern, beleuchtete Landebahnen und Gebäude möglich sein. Weitere Lichteffekte und ein Sternenhimmel, der dem Vorbild in nichts nachsteht, sollten für weitere Begeisterungsstürme bei den Hobbyfliegern sorgen. Nach Meinung von Microsoft soll der neue Flight Simulator es mit jedem professionellen Simulator aufnehmen können, der im Gegensatz zum FS5 ein Vermögen kostet.







Die neuen Scenery-Disks

Als erste Scenery-Disks hat Microsoft die Erweiterungen für New York und Paris angekündigt. Beide werden bereits im Spätsommer verfügbar sein. Noch nie soll es mit einem Flugsimulator so realistisch gewesen sein, am Eifelturm seine Runden zu drehen oder übers Meer direkt auf die Freiheitsstatue zuzufliegen. Es soll so ein genaues geographisches und optisches Abbild einer Stadt geschaffen werden. Weitere Städte sollen folgen.

Der Space-Simulator

Was liegt näher als bei der Entwicklung eines Flugsimulators auch gleich noch einen Weltraum-Simulator zu entwerfen. Erkunden Sie also zukünftig neue Welten und Galaxien mit dem Space-Simulator von Microsoft. Bei der Planung wurden die Entwickler tatkräftig von der NASA mit Informationen aus vielen tatsächlich durchgeführten Weltraum-Missionen versorgt. Herausgekommen ist dabei ein Produkt, das gleichzeitig unterhalten und den Anwender in die Raumfahrt einführen soll. So sollen auch bereits vergessene Weltraum-Missionen der Nachwelt erhalten bleiben, indem ganze Missionen nachgeflogen werden können. Realistische Grafiken, unterschiedliche Navigationsmöglichkeiten und eine Vielzahl von Informationen über verschiedene Planeten und Himmelskörper machen auf das erste richtige Zusammentreffen mit dem Space-Simulator neugierig.

Muß ein neuer PC her?

Auch bei den technischen Voraussetzungen hat Microsoft gegenüber dem Vorgänger mächtig zugelegt. Konnte noch der FS4 auf jedem normalen AT geflogen werden, so sind doch die neuen Bedingungen verschärft worden. So brauchen die neuen Simulatoren von Microsoft als Mindestanforderung schon einen 386er, der dem Flugsimulator 530 KByte freien konventionellen Speicher zur Verfügung stellen muß. Darüber hinaus brauchen Sie mindestens 1 MByte erweiterten Arbeitsspeicher und 9 MByte Platz auf Ihrer Festplatte. Bei den Grafikkarten reicht jetzt die Spannbreite von EGA bis zur Super VGA-Karte. Der Space-Simulator läuft unter ähnlichen Bedingungen. Im Vergleich zu manchen anderen High-End-Simulation halten sich jedoch die Anforderungen an die Hardware noch in Grenzen und es wird wohl kaum ein passionierter Flugfan durch diese Hardware-Anforderungen in Verlegenheit geraten.

Wann ist es soweit?

Der Flight Simulator 5.0 und die entsprechenden Scenery-Disks sollen bereits im August auf dem Markt verfügbar sein. Wer jedoch aufmerksam die angekündigten Termine einzelner Softwarehäuser in diesem Bereich kennt, wird diesen Terminen erst Glauben schenken, wenn er die neuen Microsoft-Produkte in der Hand hält. Der Space-Simulator ist für Ende des Jahres angekündigt. Bleibt also abzuwarten, wann wir mit dem FS5 und dem Space-Simulator endlich aufsteigen können.

Fazit

Es war klar, daß Microsoft eine lange Entwicklungszeit in Anspruch nimmt, um mit dem Flight Simulator 5 einen würdigen Nachfolger zu präsentieren. Nach allem, was jetzt bereits bekannt ist, scheint es den FS-Entwicklern wieder gelungen zu sein, eine neue Referenz ins Leben zu rufen. Das Microsoft weltweit gleich vier Produkte im Unterhaltungsbereich plaziert, zeigt aber auch, welchen Stellenwert diesem Markt in den nächsten Jahren eingeräumt wird.
Bleibt abzuwarten, ob alle heute verfügbaren Ergänzungen und Tools des FS4 auch noch kompatibel zum neuen Flugsimulator sind. Genauere Test werden darüber aber erst Aufschluß geben. Wir werden natürlich sofort darüber berichten, wenn die erste Vollversion verfügbar ist.

Entwicklungstagebuch Teil 2

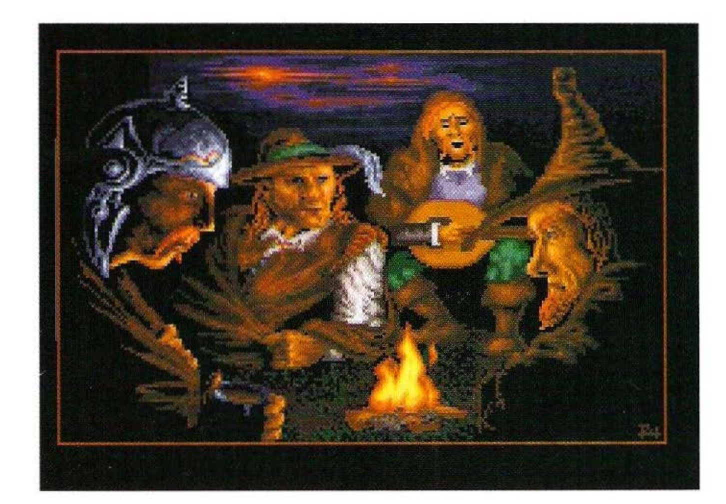
DSA 2 - Sternenschweif



Nun also geht es weiter mit unserem Entwicklungsbericht zu "Sternenschweif". Es ist schon erstaunlich, wie kurz so ein Monat sein kann. Obwohl wir mit Hochdruck an unserem Projekt gearbeitet haben, kommt es irgendwie doch nur recht langsam voran. Dauernd tauchen irgendwelche Programmfehler auf, die einen um Tage zurückwerfen. Nun gut. Ich will Ihnen aber nicht erzählen, was wir alles nicht geschafft haben, sondern vielmehr, was sich diesen Monat neues an Sternenschweif getan hat.

■ Von Guido Henkel/ Hans Ipplsch

Die bisher von Johann Römer, Guido Hölker und anderen Nebenautoren angelieferten Unterlagen von Fantasy Productions lassen inzwischen nicht nur Aussagen zur Story zu, da die Städte und Dungeons bereits vorliegen. So zeigte sich das Fan-Pro-Team unter der gestrengen Aufsicht von Werner Fuchs in der Lage, die Städte und Dungeons im Vergleich zum ersten Teil inhaltlich noch interessanter auszuarbeiten. Den Spieler erwarten neben den neuen und erweiterten Stadtlokationen (Lagerverwalter, Museen, Freudenhaus etc.) auch in den Dungeons vielfältigere Erlebnisse, die überwiegend gra-

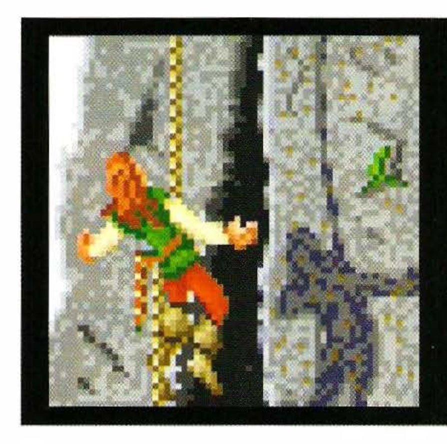




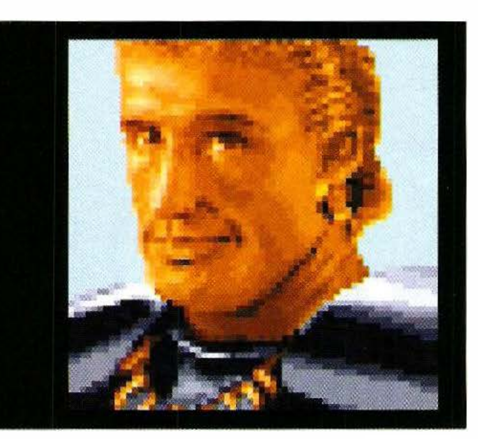
fisch dargestellt werden. Wer sich also mit der Referenz von Hetmann Tronde aufgrund der gefundenen Schicksalsklinge in den zweiten Teil aufmacht, der hat aufgrund des hohen Ansehens natürlich alle Chancen neue Aufträge zu erhalten. Welchem der Aufträge der Spieler letztendlich den Vorzug gibt, bleibt ihm überlassen. So liegt es völlig in der Hand des Spielers, das Schicksal des Nordlandes mitzubestimmen. Die falsche Entscheidung kann sogar den Untergang des Nordlandes bedeuten.
In jedem Fall gibt es eine Menge düsterer Gesellen, die sich vorzugsweise in unzugänglichem Gelände oder gut versteckten und düsteren Höhlen aufhalten. Schließlich hat sich zum Entsetzen der Helden das Gerücht bisher standhaft gehalten, daß sich die Orks auf Ihrem Rückzug nochmals gesammelt hätten und in einer Kraftanstrengung ohne Beispiel Lowangen vom Nahrungsnachschub abgeriegelt hätten.

Der Treffpunkt aller Magier und Krieger: Das Lagerfeuer weckt den Gemeinschaftssinn.

Ob diese Aussagen dem Reich der phantasievollen Erzählung entstammen oder aus den Realitäten der aventurischen Welt orientiert sind, das weiß bisher noch keiner so ganz genau. Genau wissen wir jedoch, daß im Gebiet um Lowangen neue Monster auf die Gruppe geradezu lauern. Sumpfaffen oder urzeitliche, fabelähnliche Tiere werden den Helden das Leben ebenso schwer machen wie Elementargeister in verschiedenen Größenklassen, sogar von einem Drachen ist die Rede! Ob Sie es also mit den Zwergen halten und sich überwiegend in düsteren Höhlen bewegen oder aber - wie die Elfen - Überlandabenteuer vorziehen, die Gegnerschaft schläft nicht.

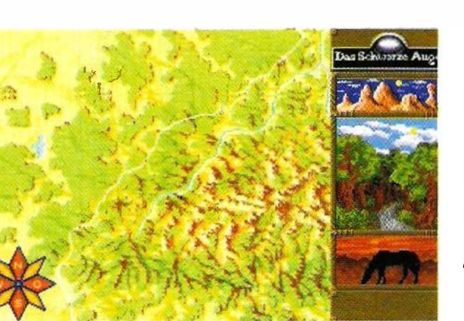




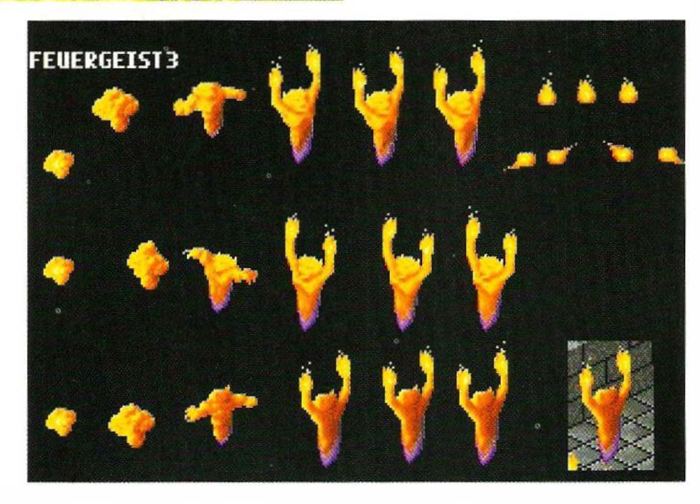


Zumal da gemunkelt wird, daß nicht nur eine Heldengruppe auf der Suche nach Abenteuerruhm und Ehre im Nordland sei.. Und schließlich ist da ja noch die Gefolgschaft des Gottes ohne Namen .....

Während Sie sich geistig schon einmal ausmalen können, wie sich der Verlauf die-



Selbst ein konventionelles Gespenst wird in zahlreichen Animationsstufe n entwickelt.



ser tollen Story im Spiel darstellen wird, möchte ich Sie weiter entführen, zurück in die Welt der Grafiker und Programmierer - und das mit aller Härte. Daß die Entwicklung von Computerspielen wie "Sternenschweif" kein Zuckerschlecken ist, hat auch unser Rookie Lothar in der Zwischenzeit erfahren müssen. Seit mehreren Wochen sitzt er nun bereits an dem neuen Reisesystem. Man kann nun zwar seine Routen planen und auch genauso ablaufen, wie das im fertigen Spiel nachher der Fall sein soll, doch fertig ist er noch lange nicht. Im Moment ist er daran, die 250 Reisestreckenfeatures zu programmieren und wenn er damit fertig ist, dann gibt es da ja noch an die 200 Reisepunktfeatures, die auch noch irgendwie in das Spiel sollten. Außerdem hat Horst noch ein paar Sachen vorbereitet, die ebenfalls noch integriert werden müssen. Die optische Anzeige des Wetters, der Bodenbeschaffenheit, der Topographie, einer Kompaßrose und nicht zuletzt der Reisegeschwindigkeit sind Module, die er in der letzten Zeit programmiert hat, um seinen Teil zum Reisen beizutragen. Da man auch in diesem Teil der Nordland-Trilogie eine Menge Zeit "on-the-road" verbringen wird, haben wir uns wirklich viel Mühe gegeben, um dieses Programm-Modul so attraktiv und einfach wie möglich zu machen. Außerdem hat sich Horst den Läden in Aventurien gewidmet. Wie auch bei den Kämpfen, wurde speziell in diesen Locations die Maussteuerung deutlich überarbeitet und erweitert. Das Auswählen, Einkaufen und Verscheuern von Gegenständen ist nun zum reinsten Vergnügen geworden.

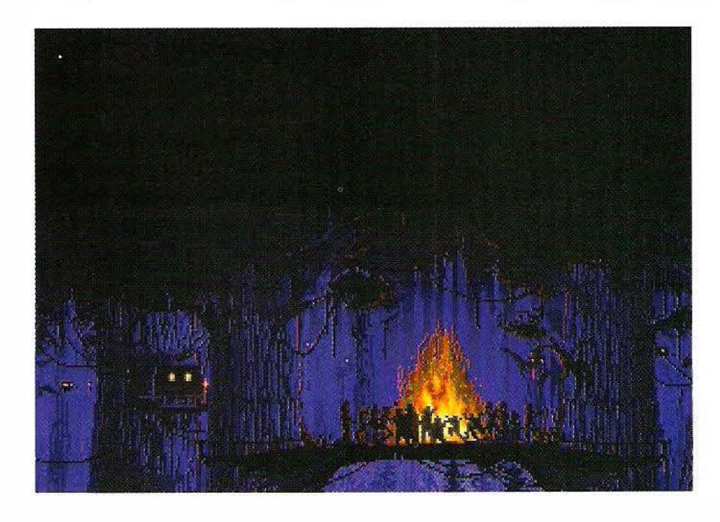
Im Laufe der letzten vier Wochen sind nun auch einige Animationen hier eingetrudelt, die wir für die Kämpfe benötigen. Letzten Monat habe ich Ihnen ja bereits von unserem Tool ACE erzählt, mit dem man die Monster in Ihren Kampfszenarien bearbeiten und animieren kann. Der Aufwand hat sich wirklich gelohnt. Die Animationen sehen besser aus denn je, doch auch hier merkt man deutlich, daß hohe Qualitätsanforderungen immer mit einem hohen Zeitaufwand einhergehen. Jedes der Monster benötigt in diesem Stadium ein mehrfaches an Zeit, als bei der Entwicklung der "Schicksalsklinge". Zum Glück wird allerdings der Aufwand für den Programmierer dadurch kleiner - na wenigstens etwas, zumal Hans-Jürgen sowieso alle Hände voll zu tun hat, die Programmroutinen für die Kämpfe vollends in den Griff zu bekommen. Ich glaube, für Hans-Jürgen war es am härtesten, das gesamte Konzept der Kämpfe auf C++ umzustellen. Waren die Kämpfe doch ziemlich verzwickt und überhaupt nicht C++-konform designed. Nun allerdings, etliche Wochen später, ist er doch selbst froh über die Umstellung, denn das ganze System ist, laut seinen eigenen Aussagen, deutlich transparenter geworden. Man kann nun also wieder kämpfen. Vergessen sind da auf einmal die verzweifelten Aufschreie, als der Compiler tagelang nur Fehlermeldungen generierte und das Programm alles tat, nur nicht das, was es eigentlich tun sollte. Am besten fand ich es, als das Programm die Disketten toastete...
Zwar sind die Kämpfe ebenfalls noch lange nicht fertig, doch ist Hans-Jürgen bereits mit Hochdruck daran, all die Novitäten einzubauen, die Ihnen das Kämpfen später einfacher und komfortabler machen sollen, als im ersten Teil. Als Wichtigstes wäre da die Möglichkeit, einen Kampf komplett vom Computer ausfechten zu lassen. Das Programm teilt Ihnen am Ende nur noch mit, wie der Kampf ausgegangen ist. Dies ist besonders nützlich, wenn einem der fünfhundertste Ork über den Weg läuft, dem nur ordentlich eine gewischt gehört. Damit es dem Spieler während dieser langen Sekunden des Computerkampfes nicht langweilig wird, haben wir eine tolle Animationssequenz hergestellt, die wohl jedem die Zeit vertreiben dürfte. Außerdem wird es feiner abgestufte Möglichkeiten des Computerkampfes geben, wie man ihn auch schon in der

Schicksalsklinge finden konnte. So kann man nun angeben, ob der Computer wie ein Berserker ins Feld preschen oder etwa Astralenergie sparen soll - wiederum wichtig bei niederwertigen Monstern, die problemlos mit herkömmlichen Waffen beseitigt werden können. Des Weiteren kann man für jeden Helden einzeln die Computerkampfoptionen festlegen und ausführen lassen. Man kann also einige seiner Helden vom Computer steuern lassen und selbst nur z. B. seinen Magier zu Felde führen. Selbstredend bei so viel Aufwand ist wohl, daß die Intelligenz des Computerkampfes deutlich verbessert wird. Hieran sitzt Hans-Jürgen im Moment. Die Charaktere sollen sich nicht mehr gegenseitig im Weg herumstehen und sich blockieren. Außerdem soll auch taktisch etwas klüger vorgegangen werden.

Lassen wir unseren Blick nach soviel Theorie doch einfach mal über die Monitore und Festplatten unserer Grafiker schweifen. Sie haben wie immer den Vorteil, daß man auf Anhieb sehen kann, wieviel sie gearbeitet haben. Bernd hat die meiste seiner Zeit damit zugebracht, neue Monster zu erschaffen. Frühe Stadien des Gargoyls konnten Sie ja bereits in der letzten Ausgabe sehen. Dieses Untier ist mittlerweile fertig. Ebenso wie ein Feuerelementargeist. "Nur?" werden Sie sich nun fragen. Tja, gut Ding will Weile haben; wenn man allerdings bedenkt, daß jedes Monster im Schnitt etwa 200 Animationsphasen hat und jede dieser Phasen von Hand gezeichnet werden muß, wird einem eher verständlich, wie schnell die Zeit vergeht. Da auch bei den Monstern unser Qualitätsanspruch sehr hoch ist, kann es durchaus passieren, daß Bernd stundenlang an einer einzelnen Bewegungsphase, wie etwa dem Gehen nach links, zu arbeiten hat, nur um sie zu perfektionieren und überzeugend wirken zu lassen. Dies wird natürlich um so schwerer, je kleiner und je irrationaler das Monster ist. "Wie geht eigentlich so ein schleimiger Ghoul?" höre ich Bernie da eben noch sagen. Wenn das einer wüßte!

Vadim hat da einen viel dankbareren Job. Hat er in der Zwischenzeit doch sämtliche Grafiken des Outros zum Spiel gezeichnet. Etwa zehn, teilweise animierte Grafiken in den unterschiedlichsten Formaten waren hierzu nötig. Von kleineren Bildchen, bis hin zu Full-Screen-Grafiken ist da alles vertreten. Leider kann ich Ihnen aus verständlichen Gründen den nicht zuviel davon erzählen, denn es soll ja eine Belohnung sein für all diejenigen, die das Spiel bis zur bitteren Neige spielen und lösen. Einen kleinen Appetizer sehen Sie aber weiter unten.

Ich hoffe nun, ich habe Ihnen den Mund ein wenig wässrig machen können auf das, was da auf Sie zukommt. Das jedenfalls war es für diese Ausgabe. Mal sehen, was ich Ihnen nächsten Monat an Leckereien auftischen kann.





GEWINNSPIEL

MICROPRO

Heiße Zeiten! Um die andauernden Höchsttemperaturen gen Siedepunkt steigen zu lassen, hat sich Microprose eine zündende Idee einfallen lassen. Jeder Spieleverpackung liegt ab sofort ein Coupon bei, mit dem man einen von vielen Traumpreisen ergattern kann - einfach einschicken und gewinnen. Diesem Beispiel folgend, verlosen Microprose und PC Games ebenfalls Preise, die sich sehen lassen können:

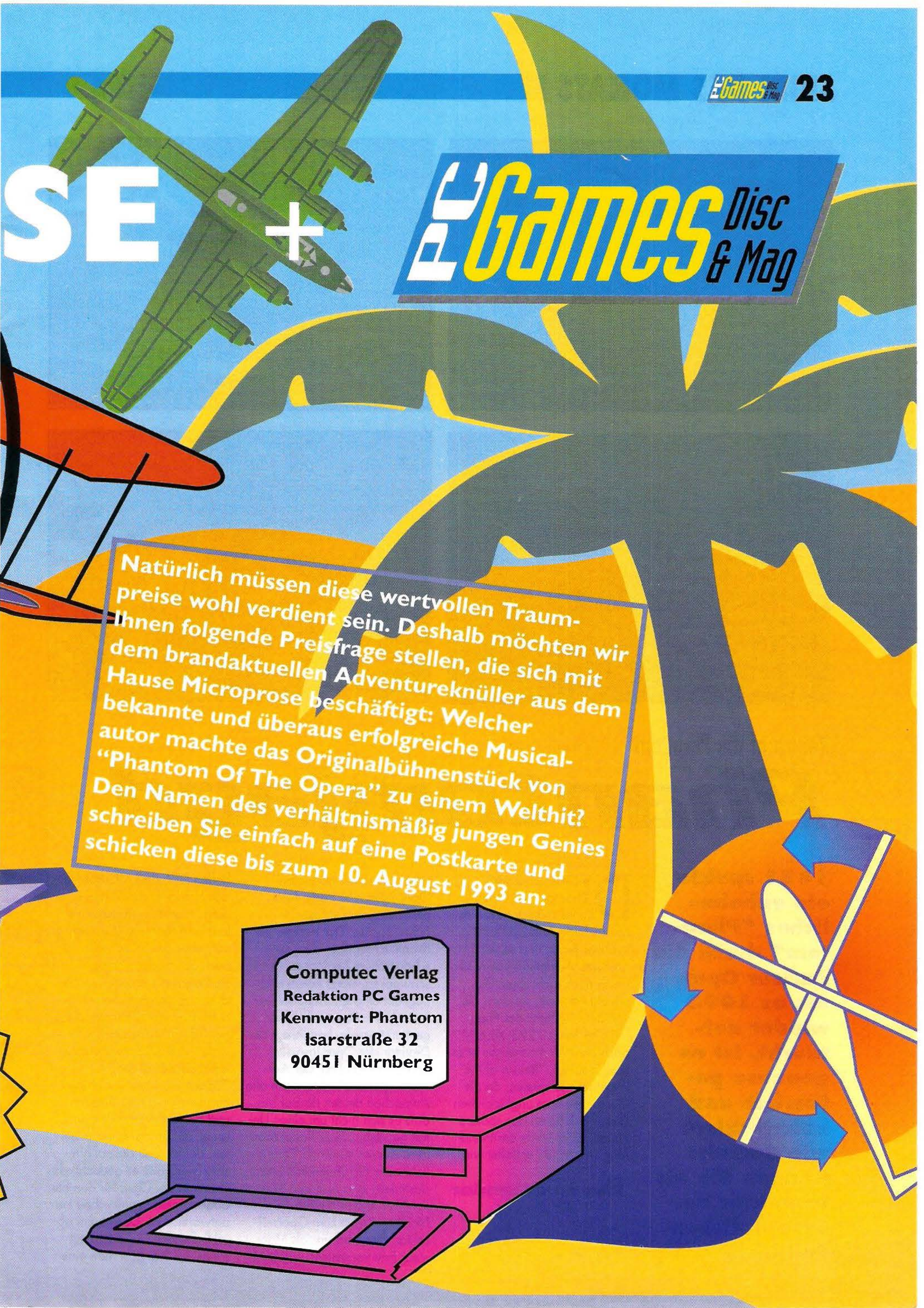
1. Preis:
Ein Thrustmaster-Joystick mit Weapon Control

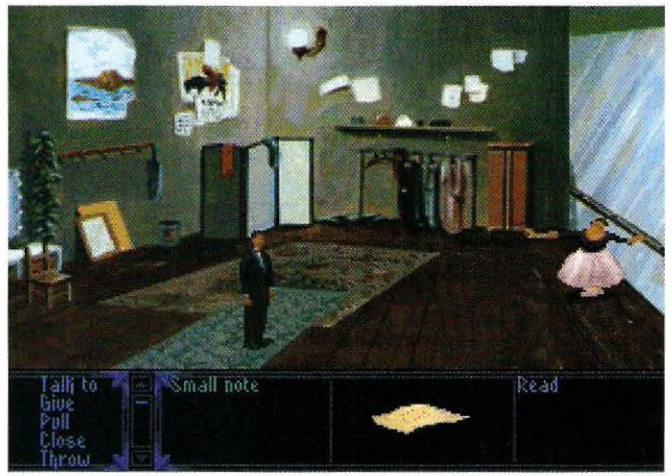
2. + 3. Preis:
Ein Virtual Pilot mit Formula One Grand Prix

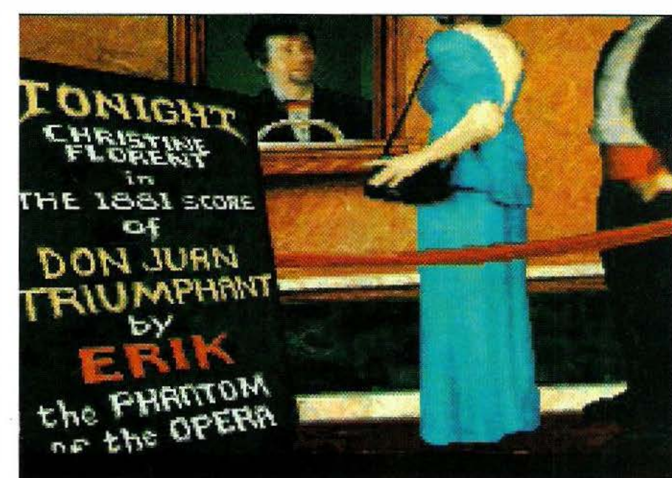
4. + 5. Preis:
Ein Jahresabo PC Games

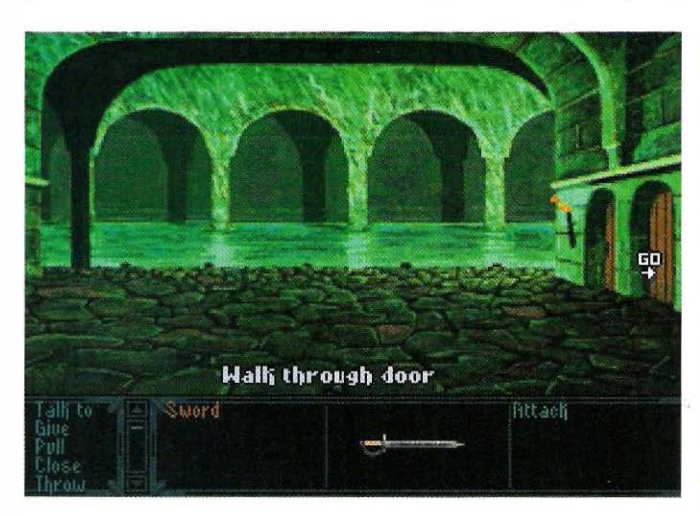
6. - 10. Preis:
Hochwertige Sonnenbrillen

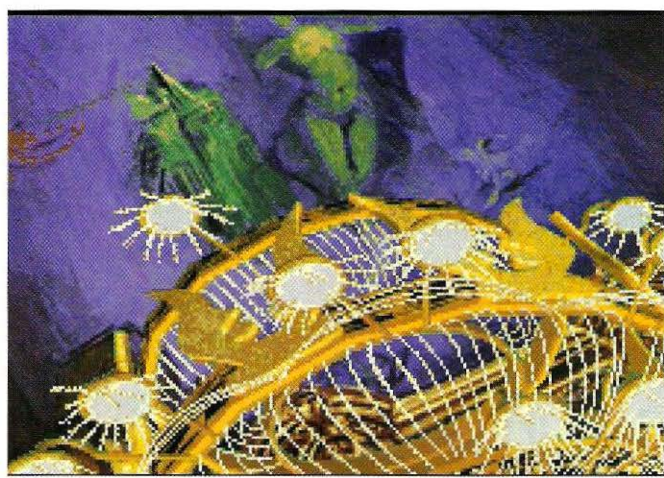
11. - 25. Preis:
T-Shirts, Bags und Caps


SE +
PC Games Disc & Mag
Natürlich müssen diese wertvollen Traumpreise wohl verdient sein. Deshalb möchten wir Ihnen folgende Preisfrage stellen, die sich mit dem brandaktuellen Adventureknüller aus dem Hause Microprose beschäftigt: Welcher bekannte und überaus erfolgreiche Musicalautor machte das Originalbühnenstück von "Phantom Of The Opera" zu einem Welthit? Den Namen des verhältnismäßig jungen Genies schreiben Sie einfach auf eine Postkarte und schicken diese bis zum 10. August 1993 an:
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Phantom
Isarstraße 32
90451 Nürnberg









Return of the Phantom

Phantomjagd

1881 spukte ein unheimliches "Phantom" durch die Pariser Oper. Als es 1993 wieder auftaucht, ist es genauso gefährlich und heimtückisch wie damals: Können Sie als Inspektor der Surete diesen Fall lösen?

Die Geschichte vom "Phantom der Oper" kennt spätestens seit dem Musical von Andrew Lloyd Webber jeder, und so wird im neuesten Adventure von Microprose auch nicht diese Geschichte erzählt, sondern die von der Rückkehr des Phantoms im Jahre 1993. Aber auch ohne Vorkenntnisse ist es kein Problem, "Return of the Phantom" zu spielen, da die Geschichte vom unglücklichen Genie Erik (eben das spätere Phantom) im Laufe der Handlung sehr schön entfaltet wird.

Ein spannender Anfang

Das Intro von "Return of the Phantom" zeigt uns einen scheinbar ganz normalen Opernabend in Paris. Doch plötzlich geschieht etwas Schreckliches. Der riesige Kronleuchter über dem Zuschauerraum beginnt zu schwanken, stürzt herab und begräbt etliche Zuschauer unter sich. Nachdem die Oper geräumt wurde, beauftragt der Direktor der Oper Inspektor Raoul Montand mit der Aufklärung dieses Falles, denn alle Anzeichen deuten darauf hin, daß es sich nicht um einen Unfall handelt. Dieser Raoul Montand ist zum einen als Opernliebhaber für diesen Fall prädestiniert, zum anderen ist er Ihr Alter ego in diesem Spiel. Noch ein Wort zum Operndirektor: Der wird uns als Monsieur Brie vorgestellt, was mich hoffen läßt, daß Microprose den Humor entdeckt hat, allerdings taucht im weiteren Verlauf kein Monsieur Camenbert auf, aber das wäre vielleicht auch überzogen. Etwas skurril sind auch die an allen möglichen und unmöglichen Orten auftauchenden Notizen, die mit "O. G." unterzeichnet sind, was, wie sich später herausstellt, die Abkürzung für "Opern Geist" ist. Nach dem Einsammeln dieser Notizen und der Befragung diverser Leute, die an der Oper arbeiten, deutet alles darauf hin, daß (wer hätte es gedacht) das Phantom der Oper für den herabgestürzten Kronleuchter verantwortlich ist. Doch beim abschließenden Gespräch mit Monsieur Brie hört man einen

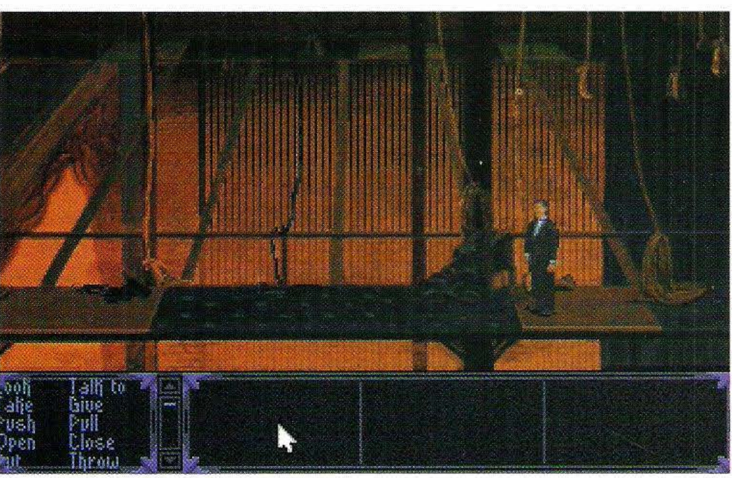
lauten Schrei hinter der Bühne und dann... Mehr soll an dieser Stelle nicht verraten werden.

Opernführung inklusive

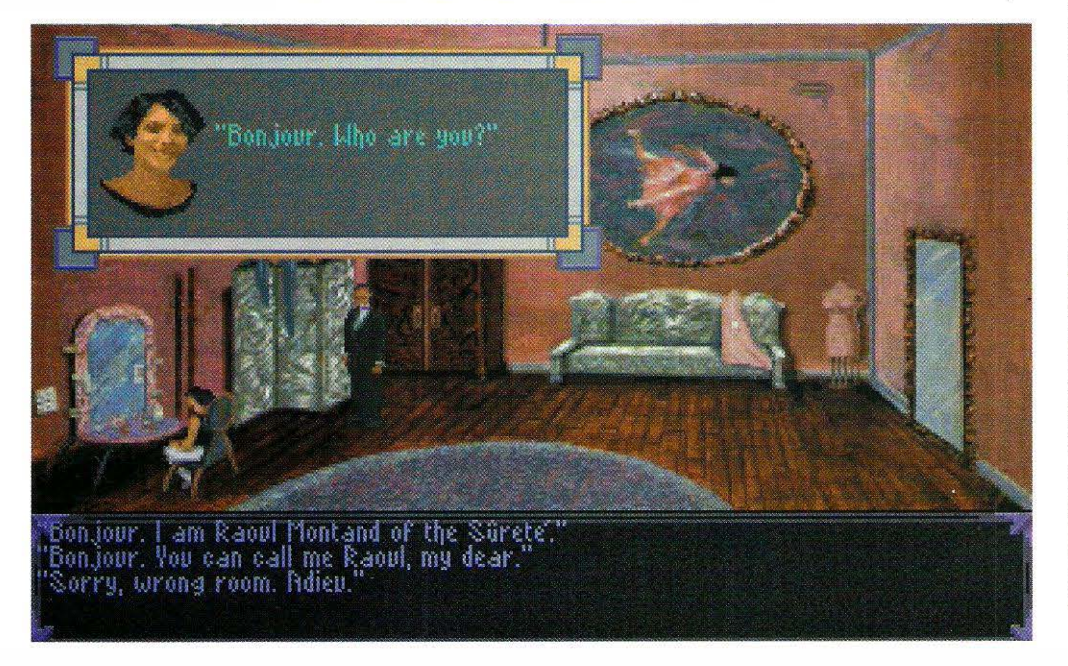
Die Softwarefirma Microprose ist für die große Detailgenauigkeit ihrer Spiele bekannt, und so verwundert es nicht weiter, daß in "Return of the Phantom" die Pariser Oper sehr genau beschrieben wird. Jede einzelne Örtlichkeit auf, vor, über, unter und hinter der Bühne ist akkurat gezeichnet und durch Anklicken erhält man die exakte Bezeichnung und eine ausführliche Beschreibung der Funktion. Das Spiel wird dadurch zwar etwas textlastig, gewinnt aber auch sehr an Atmosphäre. Die gesamte Steuerung erfolgt mit der Maus über das mittlerweile bei Grafik-Adventures übliche Interface, bei dem durch Kombination von vorgegebenen Verben mit abgebildeten Objekten Halbsätze gebildet werden. Leider existieren keine Hotkeys für die Verben, lediglich "Walk" und "Look" befinden sich auf der rechten bzw. linken Maustaste. Dadurch muß man ziemlich häufig zwischen Anweisungsblock und Bildansicht mit der Maus hin- und herfahren, was bei etwas flotterem Spiel leicht dazu führt, daß man statt "Take Key" "Talk to Key" eingibt. Der hämische Kommentar hierzu ist anfangs ganz witzig, später kann man ihn aber nicht mehr ausstehen. Ganz so schlimm wie es klingt ist das allerdings nicht, denn "Return of the Phantom" ist halbwegs frei vom viele Adventures dominierenden Beutelrattensyndrom, d. h. man muß nicht ständig die 20m-Eisenkette und das Faß Whisky mit sich herumschleppen und irgendwann daraus ein Katapult oder sonstwas basteln. Ein echter Kritikpunkt ist allerdings die Interaktion mit anderen Figuren. Erstens sind es nicht allzuviele, im Verlauf des gesamten Spiels weniger als zehn, auch wenn man die Nebenfiguren mitrechnet, und zweitens gibt es in den Gesprächen keine Auswahlmöglichkeit, die irgendeinen Effekt hat. Sicher, es sind immer veschiedene Antworten oder Fragen möglich, doch es läuft alles darauf hinaus, daß man der Reihe nach alle Möglichkeiten abarbeitet und dann die gesamte zu diesem Zeitpunkt verfügbare Information erhält.

Überwältigende Bilder

Doch nun zum Höhepunkt, Sahnestück und eben überhaupt zum Besten, was dieses Spiel zu bieten hat: zur Grafik.



Die ausgezeichneten Hintergrundgrafiken machen "das Phantom" erst richtig spielenswert: Ob über der Bühne oder im Umkleideraum, es wird eine tolle Stimmung erzeugt.



Die dafür vergebenen 98 % sind fast noch zu wenig, aber als Tester hat man immer leichte Skrupel, die 100 % zu vergeben. Doch was sagen schon Zahlen, werfen Sie einfach einen Blick auf die Screenshots und urteilen Sie selbst: Sind das nicht wunderschöne Hintergrundbilder? Das Scrolling in den Räumen, die größer sind als der Bildschirm, ist einfach butterweich, und das auch auf einem 386 SX. Das Schönste können wir Ihnen auf diesen Seiten allerdings nicht zeigen, nämlich die Animation der Figuren. Der einzige Vergleich, der mir hier einfällt, ist das vielen vielleicht bekannte "Prince of Persia", ein Jump & Run-Klassiker der besonderen Art. Genau wie dort bewegen sich die Figuren in "Return of the Phantom" wunderbar fließend, nur kann man leider die Geschwindigkeit nicht beeinflussen, so daß der Herr Inspektor auch in größter Eile stets gemessenen Schrittes dahinschreitet. Leider werden die Möglichkeiten dieser Technik meiner Meinung nach nicht genügend genutzt, denn ein paar hübsche Actionsequenzen wären damit bestimmt möglich gewesen. Allerdings kann man sich an sehr schönen Zwischenszenen erfreuen, z. B. diverse Anschläge auf das eigene Leben oder ein sehr unglücklicher Sprung in den Orchestergraben etc.

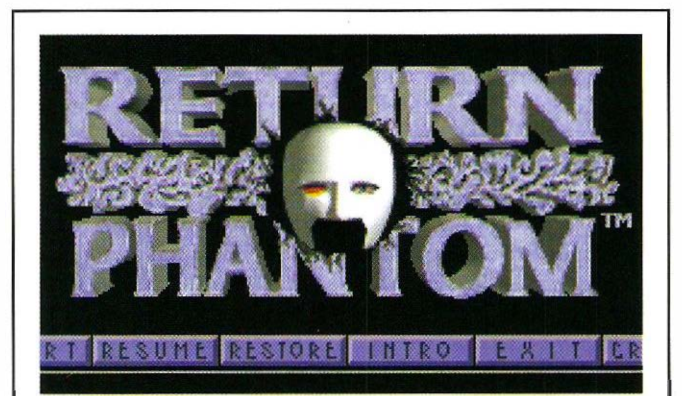
Kein echter Opernsound

Opernhäuser sind als Stätten audiophilen Hörgenusses konzipiert, und daher erwartet man von einem Spiel, das in einer Oper stattfindet, in dieser Hinsicht einiges. Leider kann

Um den Massenmord aufzuklären, müssen die Katakomben erkundet werden.



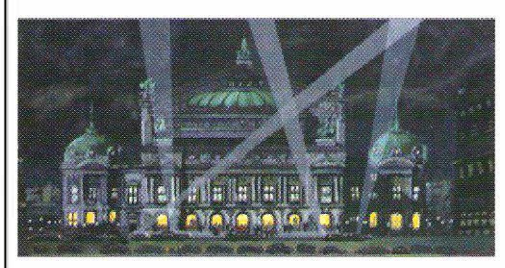




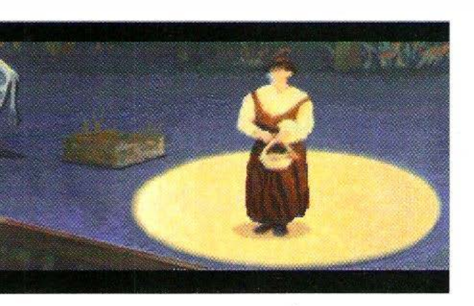
Das Phantom der Oper

1910 erschien in Paris der Roman "Le Fantome de l'Opera", zu Deutsch "Das Phantom der Oper". Verfasser war der Journalist Gaston Leroux (1868 - 1927), der darin einen fiktiven Kriminalfall im Jahre 1881 beschreibt: Zu dieser Zeit treibt in den Kulissen der Pariser Oper ein Phantom sein Unwesen und fordert von der Direktion eine monatliche Rente von zwanzigtausend Franc. Besonderes Interesse zeigt dieses Phantom für die junge schwedische Sängerin Christine Dare, die bei einer Galavorstellung einen für alle überraschenden Triumph gefeiert hat; ihre Sangeskunst hat sich erst durch die Stunden entwickelt, die ihr seit etwa drei Monaten der "Engel der Musik" gibt, von dem ihr Vater in ihrer Kindheit erzählt hatte. Der Vicomte Raoul de Chagny, der Christine liebt, versucht eifersüchtig, hinter das Geheimnis des Engels zu kommen, aber er muß entdecken, daß dessen Stimme unsichtbar aus der Wand von Christines Garderobe tönt. Dieser "Engel" ist niemand anders als das Phantom: Erik, ein Wesen von abstoßender Häßlichkeit, mit einem totenkopfgleichen Schädel ohne Nase und mit Augen, die tief in den Höhlen liegen und im Dunkeln leuchten, aber begabt mit außerordentlichen Fähigkeiten: Aus Frankreich stammend, hat er in Persien für den Schah einen Palast voller Falltüren und Geheimgänge konstruiert und zum Amüsement der Sultanin raffinierte Mordmethoden erfunden. Später war er am Bau der Pariser Oper beteiligt und schuf dabei die geheimen Gänge und Verliese, die seine Auftritte als Phantom ermöglichen. Da auch Erik Christine liebt und Raouls wegen eifersüchtig ist, entführt er sie in seine Wohnung bei dem unterirdischen See, der beim Bau der Oper entstanden ist. Obwohl sie ihm die Maske abreißt, unter der er seine Häßlichkeit verbirgt, beeindruckt sie die Genialität seiner Musik so sehr, daß sie einen Moment lang Zuneigung für ihn empfindet. In einem furiosen Finale begibt sich Raoul de Chagny in die Katakomben unter der Oper und findet Christine; es zeigt sich, daß unter dem monströsen Äußeren von Erik doch noch ein mitfühlender Mensch steckt, und so läßt er die beiden Liebenden entkommen. Von den vier Verfilmungen des Themas sind nur zwei erwähnenswert. Da wäre zum einen ein Hollywood-Stummfilm von 1925, dessen Handlung sehr nahe am Buch bleibt und der vor allem (aufgehorcht, Microprose!) mit einer sehr guten, einfach instrumentierten Musik unterlegt ist. Da hätte man einen guten Soundtrack für das Spiel finden können. Die andere Verfilmung (Hollywood 1943, mit Claude Rains in der Titelrolle) hat man bei Microprose sicherlich gesehen, denn hier taucht zum ersten Mal - anders als im Buch - ein Polizeiinspektor in tragender Rolle auf.

Die Pariser Oper



Der klassizistische Prunkbau wurde in den Jahren 1861 bis 1874 unter dem Baumeister Jaques Garnier errichtet. In den Monaten der Herrschaft der sozialistischen Pariser Kommune im Jahre 1871 wurde der Rohbau als Lagerhaus benutzt, und während dieser Turbulenzen gelang es Erik, der als Assistent des Architekten angestellt war, in und unter dem Opernhaus ein System von Geheimgängen anzulegen, das nur ihm bekannt war (bzw. ist). Im Spiel sind die meisten Lokalitäten der Oper früher oder später zugänglich, zum einen die öffentlich zugänglichen Räume wie das Foyer, der Zuschauerraum und die Logen, aber auch der gesamte Bereich hinter der Bühne und die Beleuchterbrücken darüber treten als Handlungsschauplätze auf. Und dann, last but not least, sind da noch die Katakomben tief unterhalb der Oper; in diesem Labyrinth müssen Sie sich allein zurechtfinden.







Die tragische Aufführung wird vom Phatom abrupt beendet.

"Return of the Phantom" diesen Erwartungen nicht gerecht werden. So muß man traurigerweise miterleben, daß man während einer Opernaufführung die Akteure zwar singen sieht, aber eben nicht hört. Auch die Musik dazu klingt unangenehm synthetisch, ebenso wie die gesamte Hintergrundmusik, die zwar recht abwechslungsreich, aber eben schlecht umgesetzt ist. Daß bezüglich der Umsetzung realer Musik auch mittels einer relativ einfachen SoundBlaster-Karte sehr viel mehr möglich ist, zeigt derzeit z. B. "X-Wing" von LucasArts, dessen Musik eben wirklich wie der Soundtrack zu Star Wars klingt. Die Soundeffekte sind solide, nur leider etwas spärlich.

Insgesamt ein nettes Spiel

Der Schwierigkeitsgrad von "Return of the Phantom" läßt sich auf Anfänger oder Experte einstellen, allerdings gibt es nicht allzuviele Unterschiede. Die Rätsel sind nicht sehr schwierig zu lösen, was einerseits die bei Adventures bekannte stundenlange Grübelei vor dem Rechner vermeidet, andererseits fehlen dadurch auch die Erfolgserlebnisse, wenn man ein besonders ausgefallenes Problem gelöst hat (z. B. Handschuhe mit Helium aufblasen, siehe "Monkey Island II"). Im Stile von Sierra ist die Anzeige eines Punktestands, der mitteilt, welchen Anteil des Spiels man bereits absolviert hat. "Return of the Phantom" spielt ausschließlich im Pariser Opernhaus (und natürlich in den Katakomben darunter), wobei man im Lauf des Spieles ca. 50 verschiedene Räume kennenlernt. Die Story ist linear aufgebaut, d. h. Verzweigungen sind nicht möglich, aber angenehmerweise tritt nie der Effekt auf, daß man irgendein Objekt mitzunehmen vergessen hat, an das man jetzt nicht mehr herankommt und deshalb (falls man gespeichert hat) neu laden muß. Trotz des einfachen Aufbaus ist die Geschichte abwechslungsreich und es passiert immer wieder im richtigen Moment etwas, um den Spieler bei der Stange zu halten. Daran hat natürlich die überragende Grafik einen großen Anteil, und es bleibt zu hoffen, daß dieses Niveau auch für andere Adventures zum Standard wird. Alles in allem ist "Return of the Phantom" von Microprose ein unterhaltsames Spiel, das in punkto Grafik als Referenz gelten kann.

Peter Freunscht ■







Human Race - The Jurassic Levels

Neues aus dem Neandertal

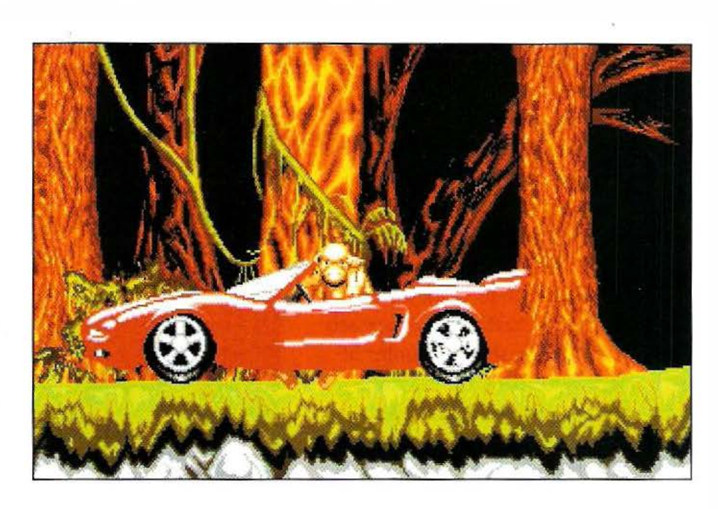
Die niedlichen Humans haben sich trotz der allmächtigen Lemmings eine beachtliche Marktnische erkämpft.

Wer von den Abenteuern unserer Vorfahren nicht genug bekommen kann, hat jetzt ein weiteres Mal in 80 neuen Levels Gelegenheit, diese trotteligen Irrläufer erfolgreich über Berg und Tal zu lenken. Die putzige Grafik ist uns glücklicherweise erhalten geblieben und auch der abwechslungsreiche Sound hat Vorbildfunktion für andere Spiele. Auch wenn sich an der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung per Tastatur und Joystick nichts geändert hat, ist der Schwierigkeitsgrad doch merklich angestiegen. Dies dürfte vor allem die Spieler freuen, die bei der Premiere die oft recht simplen Puzzles in kürzester Zeit gelöst hatten.

Alle Mann auf die Räuberleiter!

Bei diesem Nachschlag werden auch die geübtesten Meistergrübler an einigen verzwickten Stellen die Stirn in Falten legen. Die Hilfsmittel wie Rad oder Speer müssen auch diesmal sehr gezielt eingesetzt werden, um die liebenswürdige Bande heil ans Ziel zu bringen. Besonders erfreulich ist, daß es Human Race für Neulinge als Vollversion zu kaufen gibt, die Besitzer des ersten Teils aber mit den ebenfalls erhältlichen Datadisks wesentlich günstiger fahren. Sowohl Einsteigern wie auch begeisterten Fans kann dieses außergewöhnliche "Plattformspiel" nur wärmstens empfohlen werden.

Petra Maueröder





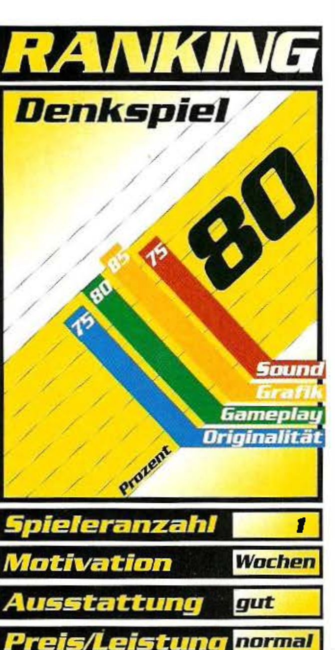






Im steinzeitlichen Tagesblatt wird die Niederlage der Humans beurkundet - Pech!



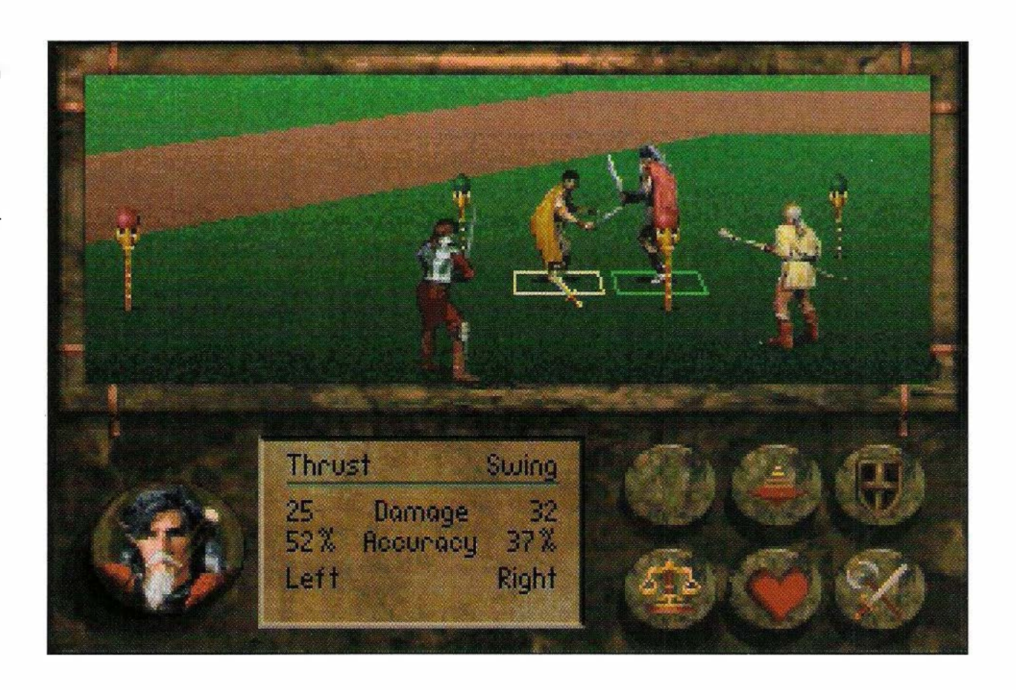


Betrayal at Krondor

Verraten

Die überwältigenden Grafiken neuerer Computerspiele machen auch vor Rollenspielen nicht halt. Nach Origins Ultima Underworld, das unter Rollenspielern teils als Actionspiel abgetan wurde, setzt nun auch Dynamix mit Betrayal at Krondor auf das Pferd der 3D-Grafiken.

Das Spiel beruht auf den Geschichten des Fantasyautors Raymond Feist, hält sich aber nicht an die Handlung seines Vorbildes, sondern stellt eine eigenständige Geschichte dar.
Der ehemalige Junker Locklear, der Elf Owyn und der zwielichtige Gorath kämpfen hier gegen Korruption und Machtmißbrauch in der Regierung des westlichen Teils des kleinen Planeten Midkemia. Da dieser darüber nicht besonders glücklich ist, haben unsere drei Helden ständig gegen Regierungstruppen, Kopfgeldjäger und weitere unangenehme Zeitgenossen zu kämpfen.
Der kämpferische Aspekt der Rollenspiele (Ultima läßt grüßen) wurde in Betrayal at Krondor so stark betont, daß leider Inhalt, taktischer Anspruch und Detailreichtum stark darunter litten. Immerhin macht man Bekanntschaft mit den unterschiedlichsten Kulturen, auch trifft man des öfteren aus den Büchern bekannte Zeitgenossen, die zur Abwechslung auch mal freundlich gesonnen sein können.
Mittels einer bequemen Menüauswahl (Ultima?) können sich die drei mit dem Gegenüber unterhalten und so mehr oder weniger verläßliche Informationen über die jeweilige Landschaft und über die Gegner erhalten.
Gerät man trotzdem in einen Hinterhalt, und einer der drei unterliegt dem Gegner, so muß man nicht wie bei anderen Rollenspielen oder Adventures neu laden und von vorne beginnen: in Midkemia stirbt man langsam. Meist können die Verwun-





und verkauft







Locklear

Locklear ist der inoffizielle Kopf der Truppe. Obwohl er ein guter Kämpfer ist, scheinen es doch alle Gegner auf ihn abgesehen zu haben. Mit seinen Vorahnungen und Fähigkeiten im Spurenlesen gelingt es ihm oftmals, die Truppe vor Hinterhalten warnen zu können.

Owyn

Mit seinen magischen Kräften ist er ein wertvoller Bestandteil des Teams. Als lausiger Kämpfer hält er sich aber von Kämpfen lieber fern. Der Elf hat eine derart bewegte Vergangenheit, daß er sich in eine Vielzahl von Dörfern gar nicht mehr hineintraut...

Gorath

Als Gefangener soll er nach Krondor überstellt werden. Da er sich aber schnell als äußerst loyal erweist, wird er zum vollwertigen Mitglied im Team. Über seine dubiose Vergangenheit schweigen er und andere sich aber aus, so daß man lange Zeit nicht weiß, woran man bei ihm ist.

deten noch zu einem Tempel gebracht werden, wo sie geheilt werden, teils hilft auch etwas Magie oder einfach Medizin, die man unterlegenen Gegnern abnehmen kann. Die Tempel sind auch noch zu weiteren Tätigkeiten sinnvoll: hier kann man den dankbaren Göttern Opfer darbringen, den neuesten Tratsch erfahren und (wenn Götter und Mönche wohlgesinnt sind) auch den tempeleigenen Teleport benutzen, der die schnellste aber nicht unbedingt sicherste Möglichkeit darstellt, lange Strecken zu überbrücken. Gehen die Vorräte zu Ende, kann man sich in Dörfern und Städten damit eindecken, Waffen reparieren lassen und auch mal wieder in richtigen Betten schlafen.





Schlappe Story

Da das Spiel ein Buch zum Vorbild hat, ist es nur folgerichtig, daß sich dies auch im Spiel zeigt. Die Geschichte ist in einigermaßen abgeschlossene Kapitel unterteilt, gespeicherte Spielstände werden als Lesezeichen interpretiert, und auch in vielen anderen Details wird man immer wieder an diesen Umstand erinnert.
In den einzelnen Kapiteln ist das Ziel jeweils fest vorgegeben, meist handelt es sich um Aufgaben wie "Laufe noch X", "Finde den Gegenstand Y" oder "Bekämpfe Z". So läuft man also stundenlang durch die Landschaft, kämpft mit wahren Heerscharen an Wegelagerern und gedingten Mördern, trifft selten genug einen Bewohner der Landschaften und erreicht später sein Ziel. Dies ist zwar relativ lebensnah, eine packende Story, die einen nächtelang verfolgt und stets vor neue Rätsel und taktische Aufgaben stellt, vermißt man aber.
Daß gute Grafiken noch kein gutes Spiel machen, wissen wir spätestens seit The 7th Guest von Virgin Games. Zwar ist Betrayal at Krondor kein so krosses Beispiel, doch kann die Story mit dem Spielumfeld bei weitem nicht mithalten.

Videoqualität

Die technische Umsetzung von Betrayal at Krondor ist nämlich weitaus besser gelungen. Die Landschaften bestehen aus mehrfarbigen Polygonen, die teils mit Textures überzogen sind und dadurch relativ weiche Übergänge vorgaukeln. Dörfer, Tempel und Brücken werden mit der selben Technik erzeugt und bilden so eine durchaus romantische Landschaften. Teils animierte Gegenstände wurden mittels Bitmaps realisiert, die sich aber stark von dem unterscheiden, was bisher auf dem Bildschirm zu sehen war. Ganze Bewegungsabläufe wurden von Schauspielern gespielt und als digitalisierte Aufnahmen in das Spiel integriert. Während dem Wandern und Kämpfen sind die Figuren nur wenige Zentimeter groß, in den Zwischensequenzen sieht man bildschirmgroße Animationen in Video-Qualität. Dieser Aufwand hat natürlich auch seinen Preis: selbst mit 66 MHz ist das Spiel noch nicht als schnell zu bezeichnen.
Auch der Sound wurde nicht vernachlässigt. Auf den wichtigsten Soundkarten ist eine ansprechende, situationsabhängige Hintergrundmusik zu hören, begleitet von Waffengeklirr und Vogelgezwitscher.
Das Spielinterface ist bei weitem nicht so spektakulär, eignet sich jedoch gut zu einer bequemen Steuerung. Neben einer knappen Online-Hilfe beinhaltet es auch eine Schnellspeichertaste, die den aktuellen Spielstand speichert, ohne daß man sich durch mehrere Menüs quälen müßte.
Die Bewegung der drei meist nicht sichtbaren Spielfiguren erfolgt durch Anklicken der Richtungspfeile, noch bequemer aber ist die Möglichkeit, sich ständig auf einem Weg fortzubewegen - notwendige Richtungsänderungen erfolgen dann automatisch.
Das einzige Manko, allerdings ziemlich schwerwiegend, ist die fehlende Möglichkeit, eine Unterhaltung zwischen den Spielfiguren anzuregen. Wertvolle Informationen müssen daher schwer erarbeitet werden.

Harald Wagner ■

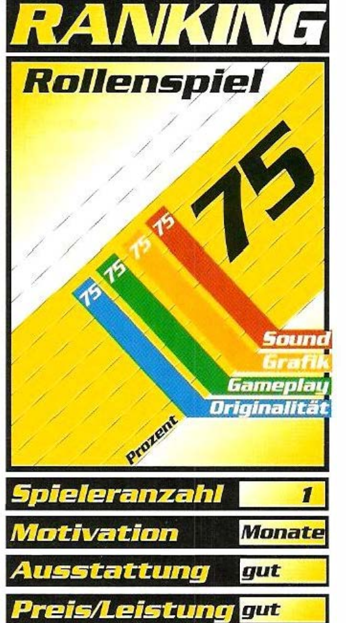
Sinn und Unsinn moderner Grafikorgien

So schön die neue bunte Welt der Computerspiele auch ist, die Heerscharen der Computerbesitzer, deren Rechner mit weniger als 40 MHz getaktet sind, werden immer lauter nach besser geschriebenen Programmen verlangen. Doch die Zeiten sind vorbei, als sich die Programmierer noch bemühen konnten, das Allerletzte aus dem Rechner herauszukitzeln. Der Zeitdruck bei der Softwareerstellung ist einfach zu groß. Außerdem werden in immer kürzeren Abständen immer schnellere Rechner angeboten, die zweifellos auch gekauft werden - und damit auch die entsprechenden Spiele.
Die Entscheidung von Dynamix, den Markt der Underworld-ähnlichen Rollenspiele nicht Origin alleine zu überlassen, ist sicherlich zu begrüßen. Doch ob sich die 15 Megabyte Plattenspeicher in einem High-End-Rechner lohnen, um ein grafisch überdurchschnittliches (aber bei weitem nicht überwältigendes) Rollenspiel mit recht dünner Story spielen zu können, sei dahingestellt.

Fazit

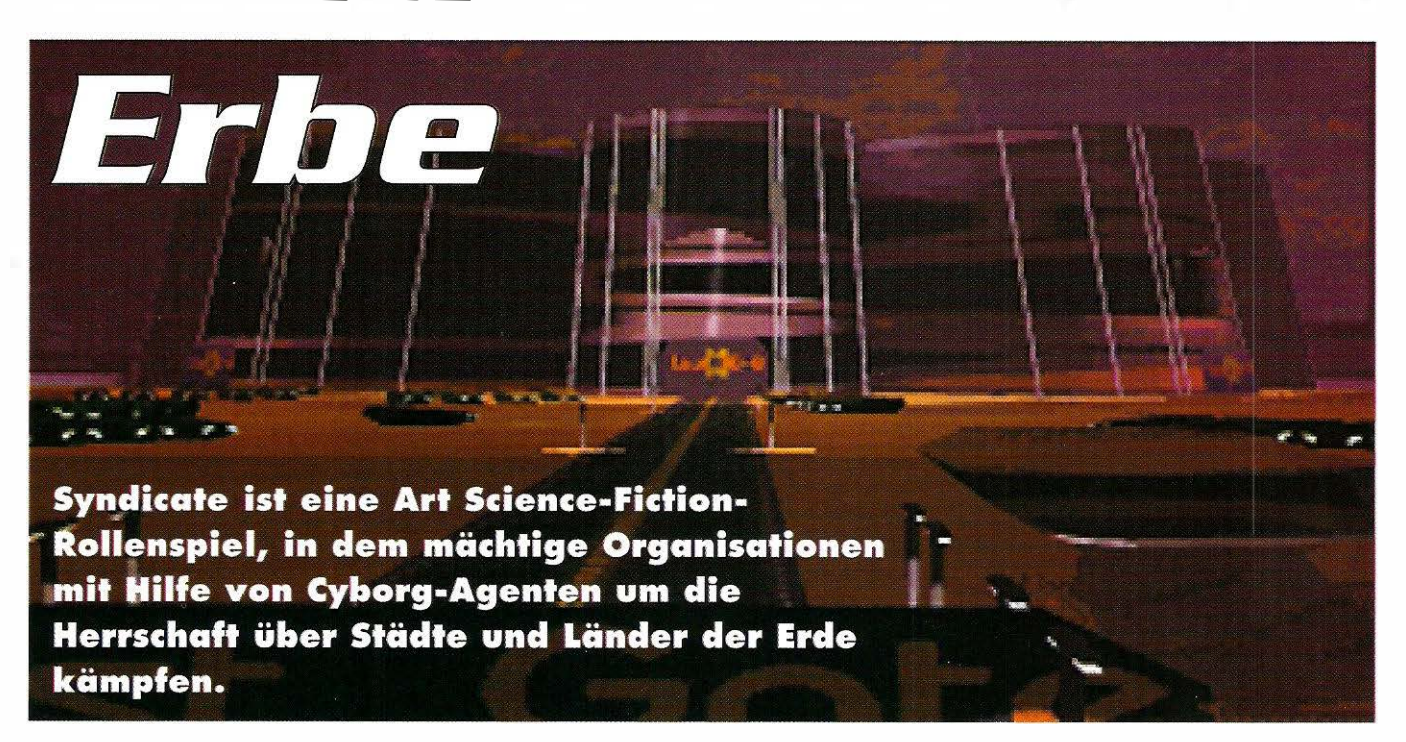
Betrayal at Krondor ist ein ansprechend gestaltetes Rollenspiel, das vermutlich auch die Käuferschichten ansprechen kann, die mit den Zahlenspielereien der meisten anderen Rollenspiele nichts anfangen konnten. Die dünne Story, die unsinnig vielen Kämpfe und die hohen Hardwareanforderungen zeigen aber die weite Entfernung zum wirklich perfekten Spiel auf.





Syndicate

Bladerunners Erbe



Syndicate ist eine Art Science-Fiction-Rollenspiel, in dem mächtige Organisationen mit Hilfe von Cyborg-Agenten um die Herrschaft über Städte und Länder der Erde kämpfen.

Wir schreiben das Jahr 85 der neuen Zeitrechnung, befinden uns also irgendwann im 22. Jahrhundert unserer alten Zeitrechnung. Längst ist die Welt im Besitz der gigantischen Megacorporations, staatliche Einrichtungen befinden sich am Rande der Bedeutungslosigkeit oder sind gar völlig verschwunden. Doch es sind auch nicht die großen Firmen, die die Macht ausüben, sondern kriminelle Syndikate wie die Mafia, die Triaden oder die Yakuza, die schon seit langem die Vorstandsetagen infiltriert haben. Und zwischen diesen Syndikaten herrscht ein gnadenloser Krieg um Macht, Einfluß und Besitz.

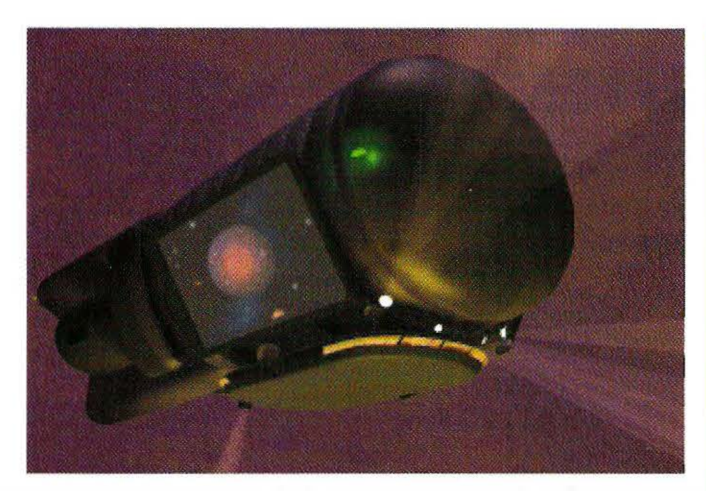
Ihr Job: Aufstrebender Gangboß

Als junges Mitglied der Führung eines dieser Syndikate, genauer gesagt der Eurocorp mit Sitz in Westeuropa, ist es Ihre Aufgabe dessen Macht zu mehren. Doch keine Sorge, Sie müssen sich nicht selbst die Finger schmutzig machen, denn es gibt den CHIP. Dieses elektronische Bauteil wird in Menschen eingebaut und erzeugt für sie eine virtuelle Realität, die von außen gesteuert werden kann. Damit steuern Sie Ihre Agenten durch fremde Städte und schalten feindliche Cyborgs mit Schrotflinte und Flammenwerfer aus. Doch genug des Erzählens, das ist jedenfalls die etwas aufwendige Erklärung des Herstellers Electronic Arts dafür, daß Sie als Spieler Figuren auf dem Bildschirm steuern können. Doch bei "Populous" war man ja auch als Gott unterwegs und nicht nur einfach als Spieler, kurz gesagt, solche Einstiegserklärungen erhöhen den atmosphärischen Reiz eines Spiels doch ganz beträchtlich.

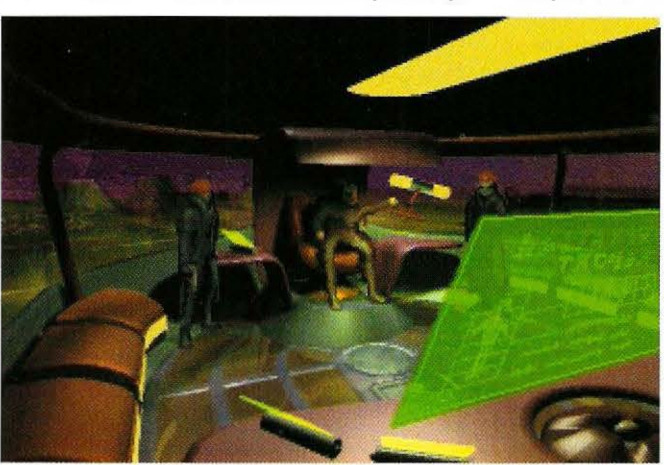
Vollverchromte Agenten

Doch nun zum Spieltechnischen. Noch einem schönen Intro, das nicht unangenehm an den Film "Bladerunner" erin-





nert, geht es zur Sache. Auf einer Weltkarte können Sie sich das nächste zu erobernde Territorium aussuchen, wobei zunächst einmal die eigene Heimat, nämlich Westeuropa, gesichert werden muß. Danach folgt eine kurze Einsatzbeschreibung, wobei mit Geld weitere Informationen gekauft werden können. Dies ist insbesondere bei den späteren der 50 Missionen sehr wichtig, denn mit simplem Wegballern von allem was sich bewegt, kommt man nicht sehr weit. Nach der Missionsbeschreibung geht man dann daran, seine Agenten für teures Geld auszurüsten. Dies geschieht einerseits mit Waffen, andererseits mit cybernetischen Körperersatzteilen, wobei früher oder später alles geboten ist, was das Herz des Straßensamurai begehrt. Später deshalb, weil das fortschrittlichere Equipment erst von der syndikatseigenen R&D-Abteilung entwickelt werden muß, was natürlich Geld kostet. Solchermaßen "ready to deal with life" geht es dann zum Einsatz. In einer dreidimensional dargestellten Stadtlandschaft, über der Ihre fliegende Kommandozentrale schwebt, steuern Sie Ihre Agenten zum Ziel, meist eine bzw. mehrere Personen, die eliminiert oder entführt werden müssen. Aber auch die Zerstörung von Objekten oder die Säuberung einer Stadt von feindlichen Agenten ist in der Auftragspalette vorhanden. Unterwegs können Autos und Züge benutzt werden, man kann Gebäude erforschen und natürlich hat man unangenehme Kontakte mit der Polizei. Ist ja auch kein Wunder, wenn man als wandelndes Waffenarsenal durch die Stadt läuft. Allerdings haben die Worte "Stop! Polizei, lassen Sie Ihre Waffen fallen!" meist zur Folge, daß man nach einem kurzen Blick, wo der Kerl ist, eine Runde Blei in die Richtung schickt. Eine Mission ist beendet, wenn der Auftrag erfüllt bzw. nicht mehr erfüllbar ist. Nach erfolgreicher Beendigung wird das umkämpfte Territorium auf der Weltkarte dem eigenen Einflußbereich zugeschlagen. Nun gilt es dort



Interview zu Syndicate

In dieser Ausgabe von PC Games besprechen wir das ausgezeichnete Spiel "Syndicate" von Bullfrog. Wir sprachen mit Peter Molyneux, Teilinhaber von Bullfrog und einer der Entwickler von Syndicate, sowie einer der Programmierer/Entwickler von Populous 1 & 2 und Powermonger.

"Für Syndicate haben wir drei Jahre gebraucht, was eine ziemlich lange Zeit ist, besonders im Vergleich mit anderen Software-Firmen, die, sagen wir, vier Spiele in drei Monaten herausbringen. Ich wollte, daß Syndicate eine gute Simulation wird, und ein Aspekt seiner Einzigartigkeit ist die Tatsache, daß die Spielhandlung innerhalb der Stadt in Echtzeit abläuft. Zuerst hatte ich nicht die Absicht, eine "Pausentaste" zu integrieren, denn meiner Meinung nach soll man bei einem guten Spiel keine Pause machen! Dann wurde mir allerdings klar, daß die Leute ja auch einmal zur Toilette müssen, einen Kaffee holen gehen usw., und so wurde die Pausentaste mit eingebaut."

"Die letzten sechs Monate haben wir damit verbracht, dem Spiel den letzten Schliff zu geben. Die Leute bei Bullfrog spielen noch immer Syndicate, obwohl es bereits fertiggestellt ist, sie sind einfach fasziniert von der Spielhandlung. Grafik und Sound sind gut und wichtig, besonders heutzutage, da die Spiele sehr komplex sind, mein Motto ist allerdings, daß ein Spiel auch spielbar bleiben muß. Schließlich sind die Spielhandlung und der Spielspaß das Wichtigste."

"Während der Testphase von Syndicate haben wir Schulkinder, College-Studenten und selbst 40jährige eingeladen, das Spiel auszuprobieren und uns zu sagen, was sie davon hielten. Diese Befragung war von großer Bedeutung für den Erfolg des Spiels, denn wir konnten die meisten Probleme ganz einfach dadurch ausbügeln, daß wir die Kommentare dieser freiwilligen Testpersonen berücksichtigt haben. Keiner von Ihnen hat einen Blick in das Handbuch geworfen, was mir sehr wichtig erscheint. Zwar habe ich nichts gegen ein paar Seiten mit einer Anleitung, aber ich denke, wenn ich ein Spiel für, sagen wir 50 bis 60 Mark kaufe, dann hasse ich es, noch ein Handbuch mit 60 Seiten lesen zu müssen."

"Unser Ziel ist es, daß unsere Spiele auch auf einem durchschnittlichen Rechner so gut spielbar sind wie nur möglich. Das ist ein schwieriges Vorhaben, da manche Anwender einen 286er mit 1 MB Arbeitsspeicher, andere wiederum einen 486er mit 16 MB RAM besitzen. Wir von Bullfrog konzentrieren uns auf Rechner zwischen den beiden Extremen, was in meinen Augen sehr wichtig ist: Ein Spiel wie Strike Commander ist ein ausgezeichnetes Game auf einem 486er mit 50 MHz, auf allen anderen Systemen läuft es viel zu langsam."

"Als Spielentwickler ist es sehr schwierig, Games zu entwickeln, die allen gefallen. In Japan zum Beispiel ist Gewalt ein wesentliches Element eines Spiels, wohingegen Deutschland und Frankreich in dieser Beziehung völlig anders sind. Tatsächlich haben wir den Gewaltaspekt von Syndicate in der deutschen Version zurückgenommen. Letzten Endes ist jedoch der Spieler selbst verantwortlich dafür, wie brutal ein Spiel tatsächlich ist."



die Steuern festzulegen, die für die Auffüllung der eigenen Kriegskasse sorgen. Dabei sollten Sie darauf achten, daß die Bevölkerung nicht wegen allzu hoher Belastung rebellisch wird, denn das führt zu einer Zusatzmission, um das Gebiet wieder zu befrieden.

Komplexe Benutzeroberfläche in Realtime

Nun zur Spielführung während der Missionen: Die gesamte Action findet in Realzeit statt, d. h. man muß auf veränderte Situationen sehr schnell reagieren und hat nicht viel Zeit, um zu überlegen. Konsequenterweise kann auch die Geschwindigkeit nicht reguliert werden, so daß die Wahl der richtigen Waffen für die vier Agenten und ihre Positionierung zu Beginn eines überraschenden Feuergefechts sehr schnell geschehen müssen. Im weiteren Verlauf müssen dann die Gegner rasch gefunden und mit gezielten Feuerstößen bzw. der rechten Mausklicks

Die Darstellung der Agenten ist doch etwas klein, Ziffern verschaffen deshalb Überblick.

"Ich glaube, daß in den nächsten zwei bis drei Jahren mit einer Klassifizierung von Computerspielen in England zu rechnen ist, so wie sie auch bei Kinofilmen praktiziert wird. Es wurde sehr viel Druck auf die Industrie ausgeübt, solche Bewertungen einzuführen, verschiedene Organisationen haben die Auffassung vertreten, daß übermäßige Gewalt in bestimmten Spielen Einfluß auf Kinder hat. Ich erachte diese Art von Bewertung als gut für das Bild der Industrie und als Schutz für den Käufer. Zweifellos wird ein System dieser Art auch in Deutschland und im übrigen Europa eingeführt werden."

"Unsere zukünftigen Entwicklungen zielen auf den PC- und Spielkonsolenmarkt ab. Derzeit arbeiten wir an acht Spielen, sechs für den PC und zwei für Spielkonsolen. Das Spiel, das wir als nächstes veröffentlichen, wurde für den PC geschrieben und läuft unter dem Arbeitstitel "Pip". Es wird sich drastisch von Syndicate unterscheiden, verspricht ausgezeichnete Grafik und Spielhandlung und wird Ende Juli auf den Markt kommen. Für Ende Oktober planen wir die Veröffentlichung eines weiteren PC-Spiels mit dem Arbeitstitel "Populous Village", obwohl es nichts mit den Games aus der Populous-Serie gemein hat! Das Spiel bietet beeindruckende Grafik, "texture mapping" und die Möglichkeit von Bewegungen in Echtzeit."

"Anfang 1994 veröffentlichen wir ein Konsolenspiel, das momentan noch unter dem Arbeitstitel "Cat & Bat" läuft. Es handelt sich um ein Rennen zwischen einer Katze und einer Maus namens Bat! Eine Konsolenversion von Syndicate wird Ende Oktober 1993 auf den Markt kommen, Versionen für 3DO und den Mac werden folgen."

Einsatzbildschirm

Statusboxen
Die einzelnen Agenten werden durch Anklicken dieser Boxen aktiviert. Das Bildchen zeigt, was der jeweilige Agent gerade macht, und der senkrechte weiße Balken gibt seinen momentanen Gesundheitszustand an.

IWA-Balken
Hiermit wird reguliert, welche Menge von intelligenz-, wahrnehmumgs- und adrenalinsteigernden Drogen der Agent injiziert bekommt. Dadurch werden selbständiges Handeln, Treffgenauigkeit und Geschwindigkeit erhöht, aber Vorsicht: Die Wirkung ist zeitlich begrenzt und es besteht die Gefahr der Abhängigkeit.

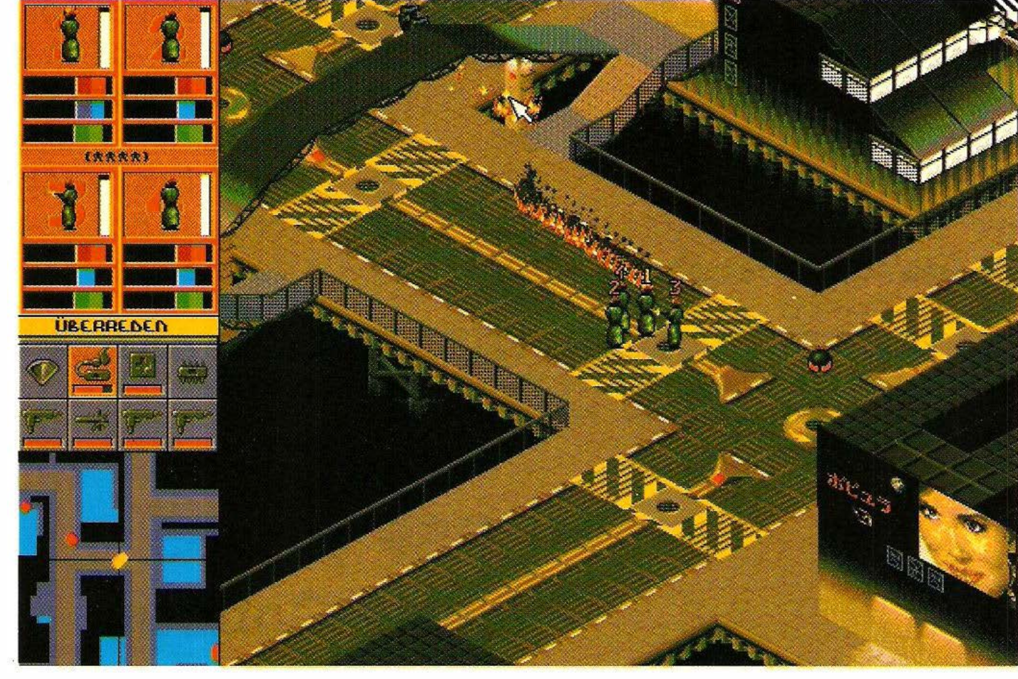
Inventar
Die maximal acht Objekte, die ein Agent mit sich tragen kann, werden hier aktiviert.

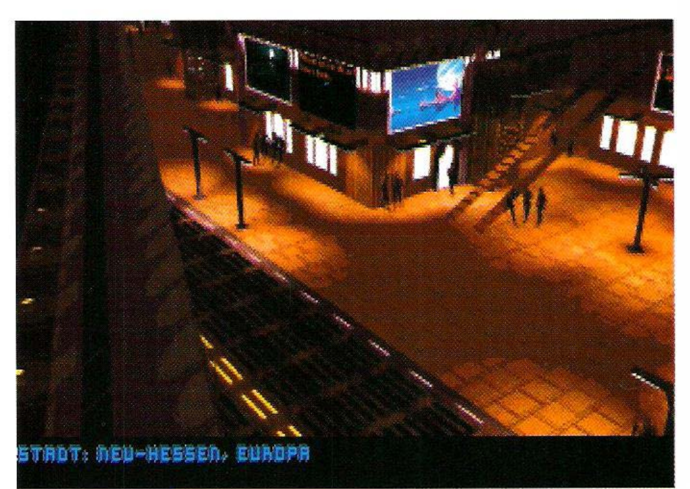
Scanner
Hier erhält man eine Draufsicht eines Teils der Einsatzzone, wobei die eigenen Agenten in gelb, feindliche Agenten in rot, die Polizei in blau und Zivilisten in weiß dargestellt werden. Außerdem sieht man als weiße Kreise das Radarsignal, das den Weg zum Ziel weist.

erledigt werden, ohne daß allzuviel Munition verschwendet wird. All das bedeutet, daß eine gewisse Virtuosität mit der Maus notwendig ist, denn schon ein falscher Klick kann den Tod eines Agenten bedeuten. Und dieser tote Mann (bzw. tote Frau, ja die gibt es auch) fehlt einem dann nicht nur in dieser Mission, sondern ist auch ein finanzieller Verlust. Seine Waffen können die Überlebenden zwar ebenso wie bei toten Feinden einsammeln, aber all die eingebauten Implantate sind hinüber. Außerdem hat man anfangs nur einen Pool von acht tiefgefrorenen Agenten, und wenn die alle das Zeitliche gesegnet haben, heißt es "Game over". Das ist allerdings nicht so schlimm, denn mit der chemischen Keule des Überzeugungsstrahls (siehe Equipmentkasten) können feindliche Agenten zur eigenen Sache bekehrt werden.

Sound und Grafik: Superb

Das dreidimensionale Stadtbild, in dem die Missionen ablaufen, wird von schräg oben gezeigt und ist recht detailliert gezeichnet, inklusive wechselnder Leuchtreklamen! Das Scrolling ist ruckelfrei und sehr schnell, und mit Hilfe des Scanners kann man sich auch in den teilweise sehr großen Städten gut orientieren. Die schräge Ansicht bedingt allerdings, daß man Figuren in oder hinter Gebäuden nicht sieht. Das ist unerheblich bei den eigenen Agenten, denn die kann man über ihre Statusboxen aktivieren und außerdem bleibt die über ihnen schwebende Nummer sichtbar. Störender wird es bei Nichtspielerfiguren, denn wenn man die finden will, z. B. um sie zu treffen, muß man auf gut Glück mit dem Mauszeiger über ihrem vermutlichen Aufenthaltsort kreisen. Die animierten Zwischensequenzen sind ebenso wie das bereits erwähnte Intro recht stimmungsvoll gemacht, allerdings nicht allzu zahlreich. Ein echter Höhepunkt ist der Sound, über den im Handbuch gesagt wird: "Wenn Ihre Nachbarn denken,





Das düstere Weltbild einer technisierten Zukunft macht auch nicht vor unserer Haustür halt.

daß bei Ihnen ein Massaker stattfindet, dann schalten Sie mit F2 den Sound aus." Der Eindruck eines Massakers entsteht nicht nur bei den Nachbarn, auch auf dem Bildschirm bzw. vor allem in den Lautsprechern wird dafür gesorgt. Da hört man das originale Knattern von MG-Feuer, das laute Zischen eines Flammenwerfers oder die Detonation eines Autos auf recht realistische Art und Weise.

Nichts für Pazifisten

"Syndicate" ist ein sehr martialisches Spiel in einer düsteren und brutalen Umgebung. Es läßt sich darüber streiten, ob solche Brutalität in Computerspielen notwendig ist, aber "Terminator" (sicherlich ein inspirierender Film für die Programmierer von Bullfrog) ist ja auch kein Kindergeburtstag. Jenseits irgendwelcher moralischer Bedenken muß man sagen, daß bei "Syndicate" die Umsetzung sehr gut gelungen ist, außer Grafik und Sound sind vor allem die Städte hervorzuheben, in denen unabhängig von den Spielerfiguren eine ganze Menge los ist. Kritikpunkte sind die recht komplexe Steuerung, die vor allem für die getrennte Führung der vier Figuren sehr viel Übung und Geschick erfordert, und die recht unterentwickelten strategischen Elemente wie Auswahl der Territorien und Forschung. Alles in allem jedoch ist "Syndicate" ein gelungenes Spiel für Leute mit dem passenden Geschmack.

Peter Freunscht



LA Law

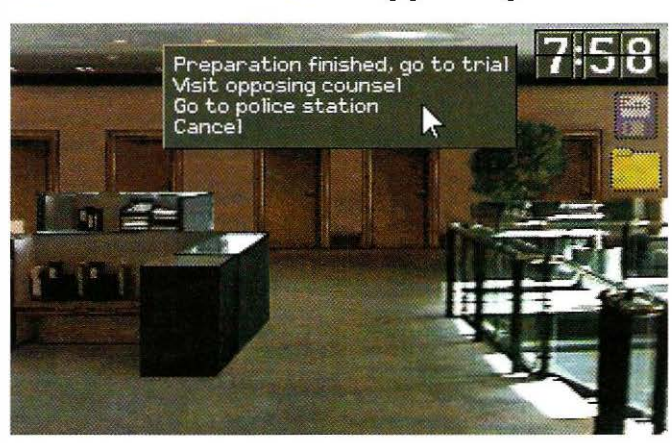
Im Namen des Volkes

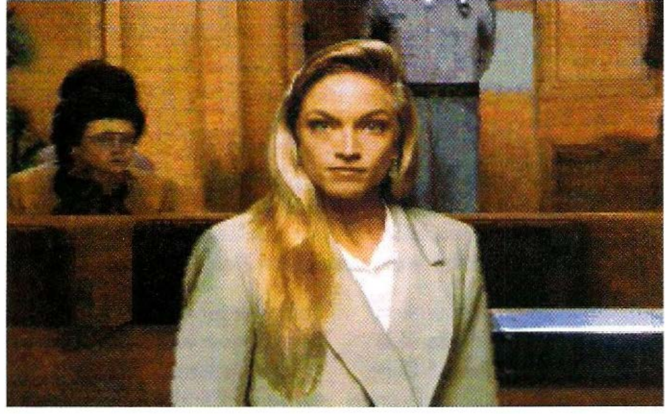
Wollten Sie nicht schon immer einmal Victor Sifuentes sein? Ach, Sie kennen ihn nicht? Dann vielleicht Abby Perkins oder Jonathan Rollins? Auch nicht? Das sind die Hauptfiguren der TV-Serie LA Law, die auf einem unserer Privatsender sehr magere Erfolge verzeichnen kann.

Im Spiel zur Serie schlüpft man in die Rolle eines der drei Anwälte und sieht sich der Aufgabe gegenüber, in kürzester Zeit acht Fälle vor Gericht klären zu müssen. Vom scheinbaren Verkehrsunfall bis hin zu einem gestohlenen Haus, stets muß sich der Anwalt Zeugen suchen und Verdächtige überwachen lassen, Akten wälzen und ähnliche interessante Dinge erledigen. Doch unangenehmerweise ist der Beruf des Anwalts in erster Linie von Zeitdruck geprägt, so stehen stets nur wenige Stunden bis zum Beginn der Gerichtsverhandlung zur Verfügung. Da man in dieser knappen Zeit gerade mal Zeit hat, alles richtig zu machen, bedeuten eventuelle Fehler das sichere Aus für diesen Fall - leider entpuppt sich LA Law hiermit als Glücksspiel. Denn wer die Serie nicht kennt und die Standardstories nicht voraussetzen kann, dem bleibt nur das richtungslose Suchen im Dunkeln, und das wird nur zufällig vom Erfolg gekrönt. Doch kein Grund zum Fürchten! Für Ungeduldige und schlechte Anwälte wurde die Komplettlösung gleich mitgeliefert!


Case File - Complainant's Statement

Statement made by Anthony Farentello on 2/12 with counsel present:
I've worked for Rextor for 3 years now as an electrical technician. I do the wiring and electronics in some of the missiles that our company is doing for the Air Force. I work closely with some of the Air Force inspectors that are always there, checking on our work. Actually, our own QA folks do the real checking. The Air Force inspectors are just supposed to verify that our QA did their job. Well anyway, I got suspicious one night when I saw a QA sign-off approving some work that I found wasn't done. I did the work myself that night, but I started nosing into the QA reports. I found several that were just plain wrong. Work was signed off that wasn't done. Tests that I saw done one way were written up as if they were done another.





Höchststrafe

Erstaunlicherweise sind keine wirklichen Unterschiede feststellbar zwischen der Rolle des einen oder anderen Anwalts, auch sind die Fälle entgegen der Ankündigung auf der Verpackung stets identisch zu lösen. Die technische Umsetzung kann da schon weitaus mehr überzeugen. So wurden die (meist stehenden) Grafiken direkt aus der Serie übernommen, ebenso die Filmmusik und die Fälle. Die Bedienung erfolgt mit der Maus, von der Unterhaltung über das Telefonieren bis hin zur Gerichtsverhandlung. Ein ausreichend gutes Handbuch ist ebenso enthalten wie ein Telefonbuch zum Spiel. Nur leider kann das eigentliche Spiel mit all dem nicht mithalten: Mehr Spielzeit, mehr Fälle, mehr Abwechslung, mehr Spannung und mehr Überraschungen hätten schon sein dürfen, um das Spiel für einige Zeit interessant zu machen.

Die hübsche Rechtsanwältin kann nicht nur in der Fernsehserie begeistern, sondern macht auch im Spiel eine akzeptable Figur.

Harald Wagner ■





Caesars Palace ermöglicht bis zu vier Spielern gleichzeitig die Teilnahme an verschiedenen Glücksspielen, wie sie in Las Vegas an jeder Ecke zu finden sind. Zur Auswahl stehen sechs verschiedene Spieltypen wie Poker, Blackjack und Baccarat als Vertreter des Kartenspiels sowie Roulette, Craps (Würfelspiel), Video-Poker (Spielautomat) und diverse einarmige Banditen.
Jedes der Spiele kann alleine oder gegen bis zu drei Gegner gespielt werden. Fehlen menschliche Spielpartner, so kann wahlweise der Computer die fehlenden Spieler ersetzen. Jedes Spiel wird dabei durch ein Symbol repräsentiert, welches lediglich Aufschluß darüber gibt, ob es sich um ein Karten-, Würfel-, Automatenspiel oder den Roulettetisch handelt.
Hat sich der ambitionierte Spieler per Mausklick für sein Spiel entschieden, wird dieses im Hauptfenster dargestellt.

Caesars Palace for Windows

Die Spielhalle

Von Virgin Games stammt ein weiterer Versuch, den schwer arbeitenden Windows-Anwender mit einem kleinen Spielchen von seinem Broterwerb abzuhalten.

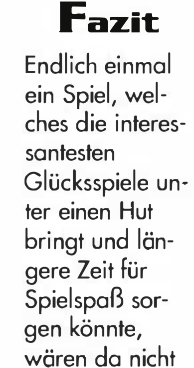
Atmosphäre aus dem Kühlschrank

Das Thema Glücksspiel mag ja nicht gerade prädestiniert sein für ausgefallene Grafik- und Soundspielereien, aber diese Umsetzung hat es nun auch wieder nicht verdient. Das Spielauswahlfenster läßt an Liebe zur grafischen Umsetzung doch sehr zu wünschen übrig. Die Symbole sehen aus wie Patchwork aus der Flickstube, und die Farbgebung paßt eher zu einer CGA-Grafikkarte. Gott sei Dank zeigen sich die Spieltische in angenehmeren Farben, Karten und Roulette sind gut erkennbar und sauber dargestellt. Atmosphäre mag jedoch keine aufkommen, dazu fehlt einfach das optische Ambiente.

Fazit

Endlich einmal ein Spiel, welches die interessantesten Glücksspiele unter einen Hut bringt und längere Zeit für Spielspaß sorgen könnte, wären da nicht gravierende Mängel bei Grafik und Sound, die jede Spieltischatmosphäre sterilisieren. Schade um dieses Programm, das sonst sicherlich seine Liebhaber gefunden hätte, aber in dieser Form nur hartgesottenen Zockern zu empfehlen ist.

Thomas Carlile ■






SPECS & TECS

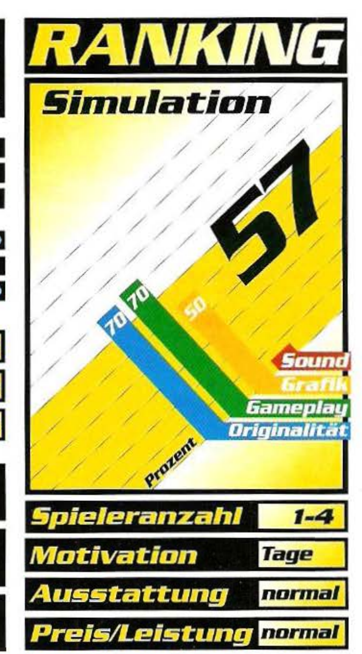
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 4 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Virgin Games

MUSTER von
Hersteller



Terminator 2 Judgement Day Chess Wars

Blechschaden

Nein, das ist kein verspäteter Aprilscherz und auch kein Schreibfehler. Capstone hat es wirklich geschafft, die Lizenz für Terminator 2 in einem Schachspiel zu verbraten.

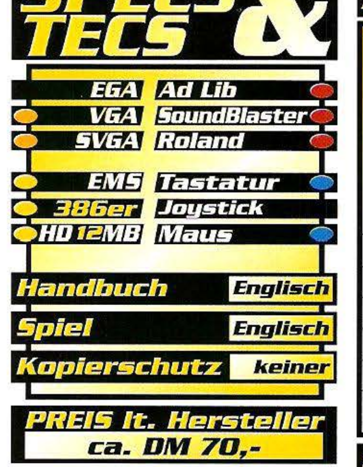
Terminator Is Back...

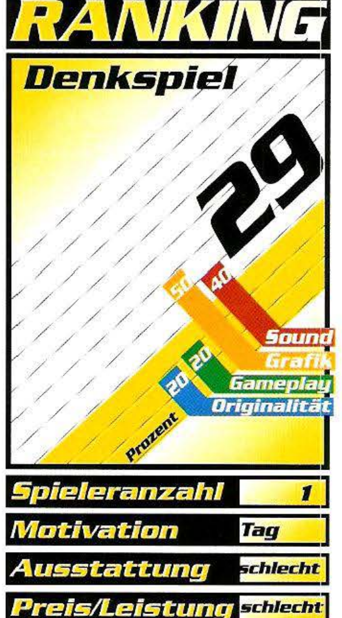
Das Spiel läuft nur auf VGA-Karten, da die 640 x 480 Bildpunkte Auflösung verwendet wird. Eine Super-VGA-Karte ist aber auf jeden Fall sehr zu empfehlen, da Sie sonst mit einer sehr farbarmen Grafik vorliebnehmen müssen. Auch im "hörbaren" Bereich braucht sich T2JD nicht vor seinen Konkurrenten verstecken. Sowohl eine Hintergrundmusik wie auch Kommentare der einzelnen Spielfiguren sind vorhanden.

...in a deadly game of chess.

Die gesamten Spielfiguren wurden durch Charaktere aus dem Terminator 2-Film ersetzt. Das Spielgeschehen selbst wurde stark an den indirekten Vorgänger Battle Chess angelehnt. Die einzelnen Spielfiguren bewegen sich mehr oder weniger animiert über den Bildschirm, und falls eine Figur geschlagen wird, läuft je nach Art der Konfrontation eine kleine Animation ab, die aber auf einem Extra-Bildschirm stattfindet. Wo BC 4000 hervorragende Grafiken und Animationen darbot, hat T2JD "nicht ganz überzeugen können". Die schon genannten mehr oder minder bewegten Züge der Spielfiguren laufen größtenteils darauf hinaus, daß sich eine schwarze Kugel auftut, in der die Figur verschwindet, um gleich darauf an anderer Stelle wieder aufzutauchen. Doch das wahre Grauen erwartet den Spieler noch. Sollten Sie in die Verlegenheit kommen, eine Figur zu schlagen, so läuft wie gesagt ebenfalls eine "Animation" ab, wobei diese die "Laufanimationen" an Schlechtheit noch weit übertrifft. Im Standard-VGA-Modus werden kleine Animationen abgespielt, die den Spieler an seiner Grafikkarte zweifeln lassen. Mit dem Sound sieht es leider auch nicht viel besser aus.
Stolz sehen wir uns in die Lage versetzt, Ihnen das erste Schachspiel vorzustellen, daß trotz seiner 12 MB Plattenkapazität nicht in der Lage ist, vom 3D- in den 2D-Modus umzuschalten. Ebenfalls schmerzlich wird die Tatsache vermißt, keine eigene Schachsituation mit einem Editor aufbauen zu können.
Hilfesystem, Tutorial und Linkfunktion wagt man gar nicht zu erhoffen, und das ist auch besser so. Zu finden sind diese "Nebensächlichkeiten" leider nirgendwo.
Zu allem Überfluß verwechselt T2JD aber leider das Wort Spielstärke des öfteren mit dem Wort Rechenzeit, soll heißen, Gähnen, Kaffee kochen und andere, möglichst länger dauernde Beschäftigungen sind angesagt

Lars Geiger



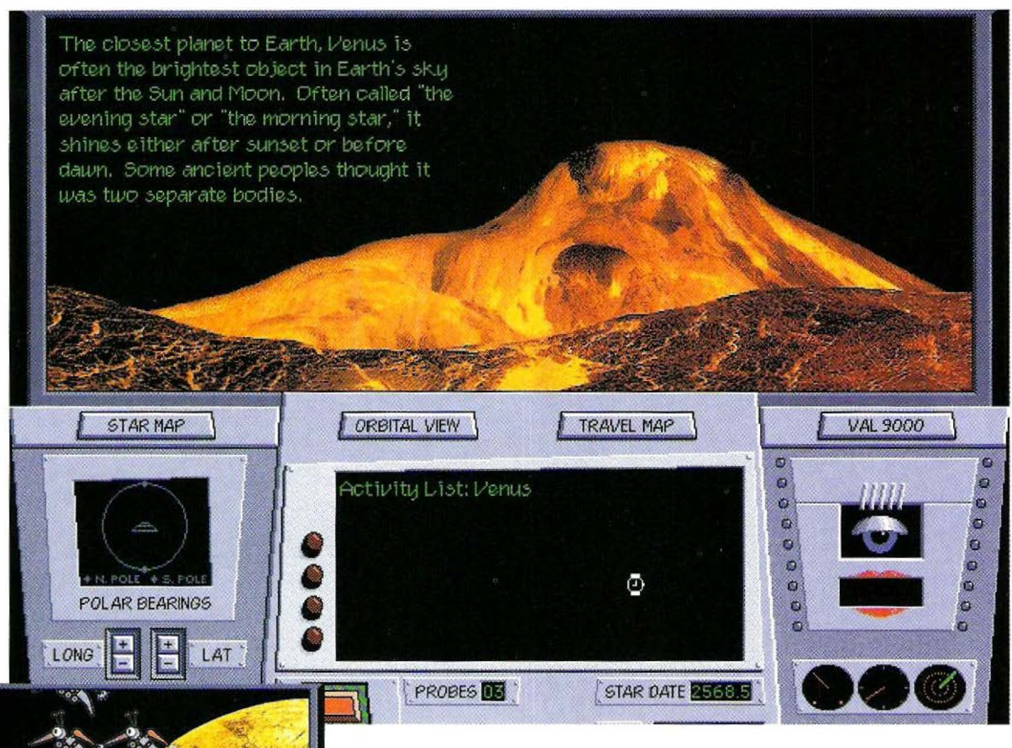




Where in Space is Carmen Sandiego?

Weltraumjagd

Wieder einmal ist es geschehen: Carmen Sandiego ist entkommen und hat eine neue Bande aufgebaut. Nach Where in the World/ in Europe/ in History / in Time / usw. hat es sie diesmal in die unendlichen Weiten des Weltalls verschlagen. Das einzige, was geblieben ist, ist der Auftrag: Fangen Sie Carmen Sandiego!



Schon seit einigen Jahren verfolgt Carmen Sandiego wie ein Virus die PC-Gemeinde. Schon in grauen Gründertagen erschien das Spiel Where in the World ist Carmen Sandiego? Damals noch mit vier Farben-CGA-Grafik und selbstverständlich PC-Piepser-Soundunterstützung.

Damals wie heute galt es, die Verbrecherin Carmen Sandiego und ihre Gang anhand von Indizien und Zeugenaussagen durch allerlei Lokalitäten zu verfolgen und schließlich festzunehmen. Doch wehe dem, der nicht die richtigen Indizien gefunden hat. Ohne richtigen Haftbefehl können sie den Gangster nicht verhaften.

Ein kleiner Schritt für die Menschheit, doch ein großer Schritt für Carmen

Alte Carmen-Fans (gibt es die überhaupt?) werden das neue Carmen Sandiego nicht wiedererkennen. Die alten 320 x 200 Bildpunkte-Grafiken sind in der vorliegenden Version hochauflösenden Grafiken in 256 Farben gewichen. Die Datenbank des Spiels ist einfach unglaublich. Mehrere Megabyte Informationen, untermalt mit passenden, teilweise animierten Grafiken, vermitteln das zur Lösung der einzelnen Fälle notwendige Wissen. Und wenn Ihnen das Spiel nach ungefähr einer Woche vielleicht nicht mehr ganz so viel Spaß machen sollte, verfügen Sie auf jeden Fall über eine grafisch und auch informativ fast nicht zu übertreffende Datenbank unseres Sonnensystems.

Wenn zum Beispiel das Sonnensystem erklärt wird, kommt nicht nur einfach Text auf den Bildschirm, sondern das Sonnensystem wird abgebildet und die gerade besprochenen Planeten bewegen sich in ihren Umlaufbahnen. Dies kann Ihnen kein Buch bieten!

Für die Datenbank wurden über 50 Nachschlagewerke verarbeitet, die Fotos der Planeten dagegen wurden größtenteils gleich aus NASA-Beständen übernommen. Es wurden sogar zwei Kurzfilme in die Datenbanken aufgenommen, wo sich der "gestreßte" Spieler bei einem kurzen (sehr kurzen!) Flug über einen Planeten entspannen kann. Die Daten zu den Filmen stammen ebenfalls aus NASA-Beständen. Die gezeichneten Bilder des eigentlichen Spiels verfügen zwar leider nicht ganz über die Qualität der gescannten Planetenbilder, sind aber trotzdem "ganz nett anzusehen". Doch nicht nur die Grafik hat sich enorm verbessert, auch die Qualität des Sounds hat sich beträchtlich gesteigert. Wenn man über eine der gängigen Soundkarten verfügt, wird man mit Sprachausgabe, ansprechenden Hintergrundmelodien und Geräuschen verwöhnt



Aliensurfer im Anflug: Als angehender Detektiv muß man seine Qualitäten in den unendlichen Weiten des Weltraums unter Beweis stellen.

Und trotz all dieser Informationen, der Grafikpracht und der Soundkartenunterstützung verbraucht dieses Spiel keine 20, keine zehn sondern nur sechs Megabyte. Das ist auch einmal ein Lob wert.

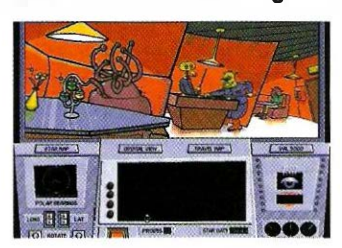
Das Spiel

Der eigentliche Spielsinn ist leider in dieser Grafik-, Sound- und Informationsorgie etwas untergegangen. Carmenveteranen brauchen gar nicht weiterzulesen, denn es hat sich gar nichts zu den Vorgängern verändert.
Sie sind ein Detektivanwärter der ACME-Detektei und müssen Ihr Können beim Fangen von Carmen Sandiego und ihrer Bande unter Beweis stellen. Zu Beginn jedes Falls werden Ihnen die Umstände des Verbrechens mitgeteilt. Entweder hat wieder irgendjemand die Sonnenflecken oder gar die Streifen eines Mondes geklaut. Wenn es hoch kommt, kann es sogar vorkommen, daß der Fußabdruck Armstrongs vom Mond gestohlen wurde.
Mit spärlichen Informationen ausgestattet geht es nun daran, den Übeltäter durch die Galaxis zu verfolgen. Geholfen wird Ihnen dabei durch Zeugenaussagen, in denen Tips zum Aussehen des Verbrechers oder seinem Aufenthaltsort gegeben werden. Bis Sie den Verbrecher zu seinem Versteck verfolgt haben, müssen Sie aber auch geklärt haben, um wen es sich überhaupt handelt. Denn ohne richtig ausgefüllten Haftbefehl, können auch in der fernen Zukunft keine Verbrecher verhaftet werden.
Während Sie tapfer und ungerührt Verbrecher fangen, steigen Sie durch insgesamt sieben ACME-Detektivränge auf, was wohl als Motivationssteigerung gedacht war.
Da können die gelegentlichen Animationen schon eher die Motivation fördern. Es ist einfach amüsant, wenn ein Surfer auf dem Monolithen aus dem Film 2001 über den Bildschirm saust (natürlich mit passender Musik unterlegt) oder die in den unendlichen Weiten des Weltraums herumfliegenden Fliegen (wo kommen die denn her?) auf der Windschutzscheibe des Raumschiffes aufschlagen.

Fazit

Obwohl Carmen Sandiego im Vergleich zu seinen Vorgänger einen großen Schritt nach vorne gemacht hat (SVGA-Grafik und Soundkartenunterstützung), kann es als Spiel immer noch nicht überzeugen. Der fragwürdige Spielsinn hat sich leider überhaupt nicht verändert. Als Nachschlagewerk ist es, solange noch nichts Vergleichbares auf CD herauskommt, sicherlich für den der englischen Sprache mächtigen, uneingeschränkt empfehlenswert.

Lars Geiger ■



Ein spezieller Planet



Es ist nicht nur die Tatsache, daß die Erde unser Heimatplanet ist, was sie zu einem einzigartigen Planeten im Universum macht. Die Erde ist sowohl der größte Planet, als auch der Planet mit der größten spezifischen Dichte. Sie ist der einzige der inneren Planeten mit einem größeren Mond. Der Erdmond ist so groß (1/4 des Erddurchmessers), daß das Erd/Mond-System manchmal als "Doppelplanet" bezeichnet wird. Kein anderer Planet hat Wasserozeane, eine sauerstoffreiche Atmosphäre oder eine ozonreiche Stratosphäre. Und selbstverständlich wurde bis jetzt noch kein anderer Planet gefunden, auf dem Leben existiert.
Das Leben entstand auf der Erde vor ungefähr 3.5 Milliarden Jahren. Nur kurze Zeit nachdem sich die Erde weit genug abgekühlt hatte, um es den Ozeanen zu ermöglichen, sich zu formen. Generell wird angenommen, daß sich die ersten organischen Zellen aus so simplen Bestandteilen wie Ammoniak und Karbon entwickelten. Diese waren bereits in der Lage, sich selbst zu vermehren (vergleichbar mit Viren).
Natürlich gibt es auch andere Ansichten über die Herkunft des Lebens. Sir Fred Hoyle zum Beispiel geht davon aus, daß das Leben von Kometen auf die Erde gebracht wurde. Doch solche Theorien sind nicht sehr wahrscheinlich.

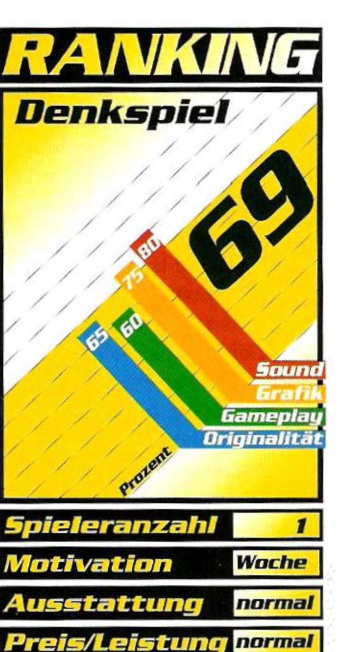
Neil Armstrong

Schon früh interessierte sich Neil Armstrong für das Fliegen und an seinem 16.Geburtstag bekam er seine Student's Pilot Licence. Im Koreakrieg war er Jetflieger und flog 78 Missionen an deren Ende er abgeschossen wurde. Er schlug sich durch die feindlichen Linien durch und überstand den Krieg mit drei Medaillen. 1955 begann er für die NASA als Testpilot zu arbeiten und wurde von seinen Kollegen als "best jet test pilot in the world." (bester Jet-Testpilot der Welt) bezeichnet.



Nachdem er ausgewählt worden war, Astronaut zu werden, wurde Neil Armstrong der erste Mann, der seinen Fuß auf den Mond setzen sollte. Seine berühmte Radioübertragung "That's one small step for a man, and one giant leap for mankind" (es ist ein kleiner Schritt für mich, doch ein großer für die Menschheit) wird für immer eine der bekanntesten Phrasen in der Geschichte der Weltraumforschung bleiben.





Whale's Voyage

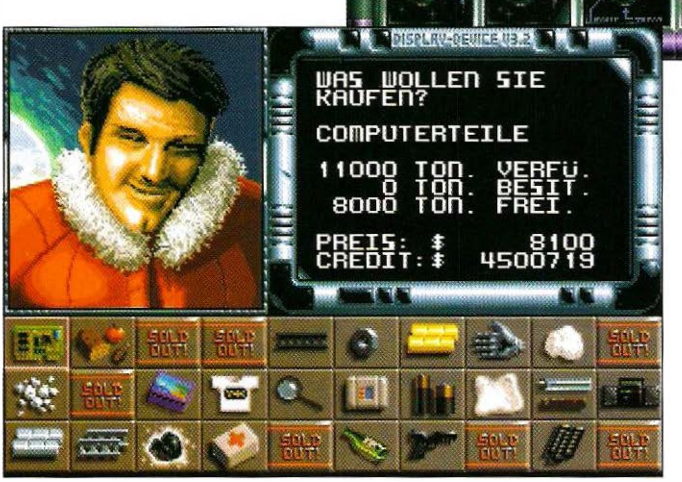
Weltenbummler

In den unendlichen Weiten des Weltraums... Die Besatzung des Raumschiffs Whale's Voyage befindet sich weit entfernt von der Erde in einem fremden Sonnensystem und versucht durch Handel, Kämpfe und das Erfüllen von Missionen zu Ruhm und Reichtum zu kommen.

Zu Beginn der Geschichte hängt die vierköpfige Mannschaft des Spielers im Orbit des Planeten Castra fest. Vier Freunde haben sich gerade den Raumfrachter Whale gekauft und vor lauter Vorfreude auf all die Handelsfahrten scheinbar vergessen, sich das Gerät vor dem Kauf anzusehen. Lange Rede, kurzer Sinn: Das Raumschiff ist ein einziger Schrotthaufen. Aus Rissen in der Wand läuft Maschinenöl, der Laderaum ist verwüstet und freundlicherweise hat der vorherige Besitzer auch jeden Tropfen Benzin aus dem hoffentlich intakten Benzintank mitgenommen. Zu dumm, daß beim Kauf des "Raumkreuzers" das gesamte Geld der vier zum Teufel gegangen ist...
Das Spiel ist in drei Hauptteile untergliedert. Das wären der Handelsteil, der Weltraumkampfteil und das Rollenspiel.

Handel

Solange sich die Whale im Orbit eines Planeten befindet, besteht die Möglichkeit, sich bei Händlern mit Handelsgütern aller Art einzudecken. Diese reichen von Nahrungsmitteln, schweren und leichten Waffen über Computerspiele und T-Shirts bis zu Verhütungsmitteln und Gehirnimplantaten. Aber auch neue Ausrüstungsteile für die Whale wie ein neuer Motor oder Kanonen können, das entsprechende Kleingeld (viel!!) vorausgesetzt, eingekauft werden. Und last but not least muß hier auch das ach so teure Benzin erworben werden. Doch nicht jeder Planet verfügt über eine Tankstelle. Seien Sie also lieber vorsichtig und fliegen Sie nicht mit allzu leerem Tank los. Wenn Sie einmal festsitzen, kann das ziemlich leicht für immer sein.
Wenn Sie sich einen Gleiter zugelegt haben (ebenfalls teuer!), eröffnet sich Ihnen auch noch die Möglichkeit, mit diesem über die Planetenoberfläche zu fliegen, um dort nach Rohstoffen zu suchen.
Hier im Orbit eines Planeten ist auch der Ort, wo sich der Spieler entscheiden kann, ob er sich auf den Planeten beamt (Rollenspiel) oder ob er sich auf den Weg zu einem der anderen fünf Planeten macht (evtl. Raumkampf).



Der Handel blüht: Legale und illegale Waren können erworben werden.





Rollenspiel

Schon zu Beginn des Spiels legen Sie die Charaktereigenschaften der vier Freunde fest. Die Charaktererstellung unterscheidet sich erfreulicherweise vom typischen Ausrollen der Charakterwerte. Als erstes wählen Sie sowohl Vater als auch Mutter des neuen Erden(?)bürgers aus. Schon hier entscheiden sich die ersten Werte wie Stärke, Rhetorik und Allgemeinbildung. Als nächstes müssen Sie sich sowohl für eine Grundschule als auch eine weiterbildende Schule für Ihre Lieblinge entscheiden. Erst jetzt hat sich der Charakter für einen Beruf entschieden. Mit dieser Vierergruppe können Sie sich jetzt auf der Oberfläche der verschiedenen Planeten bewegen. Sie laufen dabei in einer Perspektive aus der Sicht der Charaktere (siehe Eye of the Beholder-Reihe). Das ganze Geschehen um Sie herum spielt sich dabei in Realtime ab, d. h. Kämpfe finden ohne Unterbrechung (es wird einfach geprügelt) statt und wenn Sie stehenbleiben, kann es durchaus passieren, daß plötzlich jemand auf Sie zuläuft. In verschiedenen Geschäften können Sie Einkaufen gehen und mit Personen auf der Straße können Sie (meistens) informative Gespräche führen. Bei diesen Gesprächen werden Ihnen auch des öfteren Missionen angeboten, bei deren Gelingen Sie Geld erhalten, mit dem Sie auch endlich den ersten Planeten verlassen können, um sich auf den restli-

chen Himmelskörpern zu vergnügen.
Die Grafik in diesem Teil des Spiels erinnert leider sehr stark an 16-farbige EGA-Grafiken. NPCs sehen ziemlich unbeholfen in die Gegend und ähneln teilweise mehr Monstern als freundlichen Ladenbesitzern. Immerhin verfügt das Spiel aber über eine Automappingfunktion, die zwar in einem sehr kleinen Fenster dargestellt wird, aber trotzdem eine gewisse Hilfe bei der Orientierung darstellt.

Weltraumkampf

Da der Weltraum leider nicht leer ist, kommen Sie nicht darum herum, sich beim Flug von Planet zu Planet gegen allerlei Ungeziefer wie z.B. Piraten zu wehren. Dieser Weltraumkampf wird auf einem eigenen Bildschirm dargestellt. Im oberen Teil des Bildschirms wird eine Art Weltraumkarte präsentiert, auf der sich die Whale den Gegnern stellen muß. Die Whale startet immer in der Mitte des Bildschirms und hat nur drei Möglichkeiten, den Weltraumkampf zu überstehen. Entweder ergibt sie sich und wird bis auf die letzte Maus ausgeräubert, oder sie zerstört alle feindlichen Raumschiffe bzw. sie schafft es rechts oder links aus dem Bildschirm zu fliehen.
Sie sollten sich hier sehr genau überlegen wie Sie handeln. Wenn Sie abgeschossen werden, ist das Spiel nämlich zu Ende. Je nach Ausrüstungsstand der Whale erscheinen am unteren Bildschirmrand viele Symbole, die es erlauben, einen Gegner zu identifizieren, die Schilder einzuschalten oder sich vorübergehend unsichtbar zu machen.

Fazit

Whale's Voyage vereinigt viele interessante Spielansätze in sich. Das Science-Fiction-Thema des Rollenspiels unterscheidet sich endlich wieder einmal von den ewigen Fantasy-Mittelalter-Themen. Das alles mit einer Wirtschaftssimulation und einem strategischen Weltraumkampf zu koppeln, hat schon einen gewissen Reiz, doch leidet das ganze Spiel wieder einmal an der technischen Ausführung. Die Grafik ist teilweise äußerst farbarm, der Sound paßt wunderbar in die Kategorie "schalte genervt ab" und auch die Unterhaltungen mit NPCs sind viel zu einfach gehalten. Mehr als zehn verschiedene Sätze hat eigentlich keine der Personen in ihrem Repertoire.
Ein netter Versuch, aber zu einem Hit hat es leider nicht gereicht, höchstens zum oberen Durchschnitt.

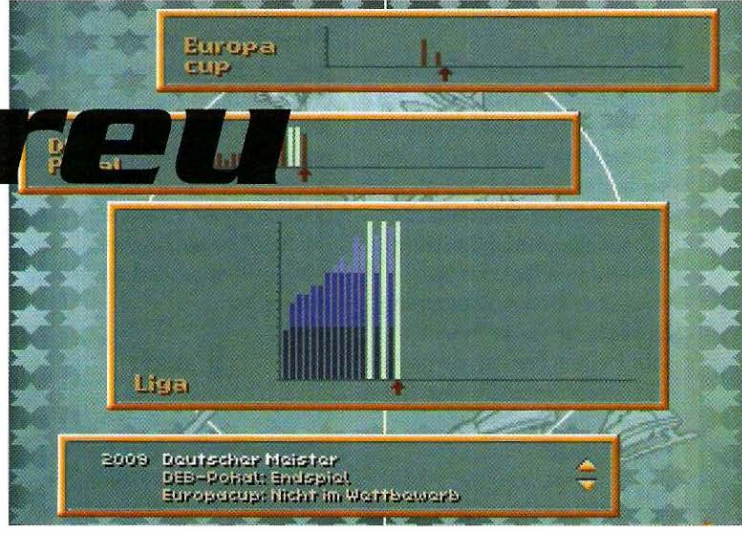
Lars Geiger ■





Eishockey Manager

Linientreu



Messerscharfe Kufen, unverwüstliche Gummischeiben und eiskalte Typen. Das ist nicht jedermanns Geschmack.
22 stramme Unterschenkel und ein runder Lederball können da schon mehr entzücken. Die Folge: Eine kaum überschaubare Anzahl an Programmen, die sich mit dem leidigen Thema Fußball beschäftigen, streiten sich um die vordersten Plätze und fallen diesem gnadenlosen Kampf meist zum Opfer.

Software 2000 ist einer der wenigen Hersteller, die sich mit nur einem ausgezeichneten Produkt einen Namen in der Branche machen konnten. Der "Bundesliga Manager" ist mittlerweile zu einem echten Meilenstein der Softwaregeschichte herangereift und wird jetzt, allem Anschein nach, von der nahtlosen Fortführung dieser eingeschlagenen Linie, dem Eishockey Manager, abgelöst. Obwohl der rauhe Sport Eishockey wohl niemals die Popularitätsstufe des uneinholbar führenden Fußballs erreichen wird, kann sich zumindest auf dem kaum unwichtigeren Computersektor bald schlagartig eine Wende abzeichnen. Der "Eishockey Manager" hat alle Qualitäten eines waschechten Megahits.

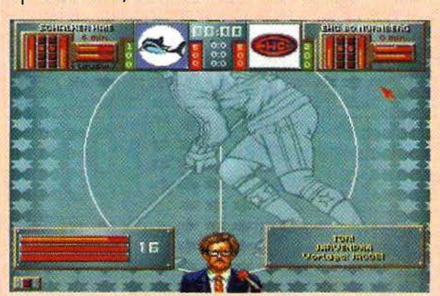
Veredelung eines Klassikers

Eigentlich hat sich im direkten Vergleich zum Vorgänger nicht viel verändert, doch sind es gerade die kleinen Feinschliffe, die einem Programm eine ganze besondere Note verpassen und damit einen unglaublichen Reiz ausüben. Die ohnehin schon freundliche Benutzerführung wurde weiter verbessert, viele Funktionen lassen sich noch einfacher ausführen. Dabei wurde am bewährten "Klicksystem" festgehalten, so daß man auch in Zukunft zwischen den einzelnen Menüs hin- und herspringen kann, ohne sich heillos im Optionendschungel zu verirren oder die Zeit zum Bildschirmaufbau beim Kaffeeautomaten zu verbringen. Mit einem kurzen Klick auf die rechte Maustaste verläßt man ein



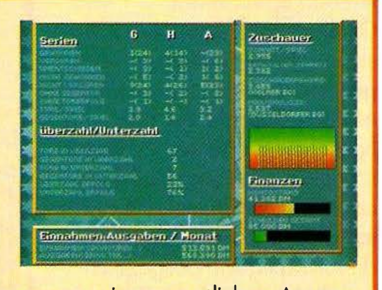
Das Spielgeschehen

Kaum zu leugnen, hier läßt sich die stärkste Verbesserung erkennen. Obwohl die volle Darstellung des Spielgeschehens deutlich schwächer realisiert wurde als beim "Bundesliga Manager", kann die gebatene Optionsvielfalt diese Schlappe problemlos ausmerzen. Zehn Geschwindigkeitsstufen regeln den Spielablauf, außerdem kann man auf einen sachlich orientierten Bildschirm zurückgreifen. Das wird auch in den meisten Fällen geschehen, denn hier muß man wirklich nur eingreifen, wenn sich ein Spieler verletzt oder eine taktische Auswechslung unvermeidbar wird. Apropos Taktik. Hier wird wirklich Unglaubliches geboten. Man kann beispielsweise festlegen, welche Reihen bevorzugt eingesetzt werden sollen und welche Angriffs- und Defensivhaltung den Spielern auf den Weg gegeben wird. Natürlich kann zwischen manuellen und automatischen Einstellungen gewählt werden.

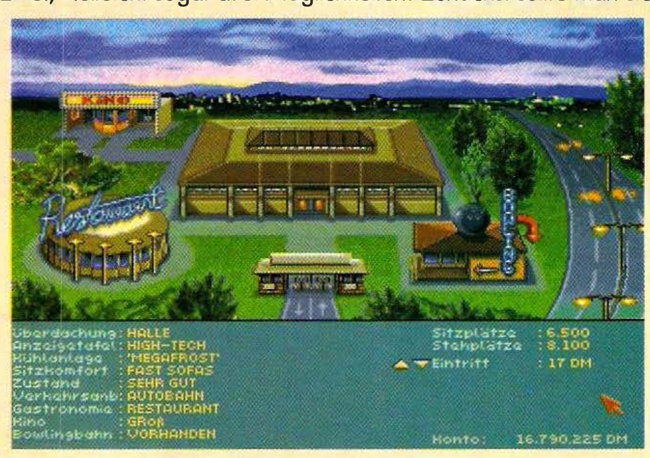


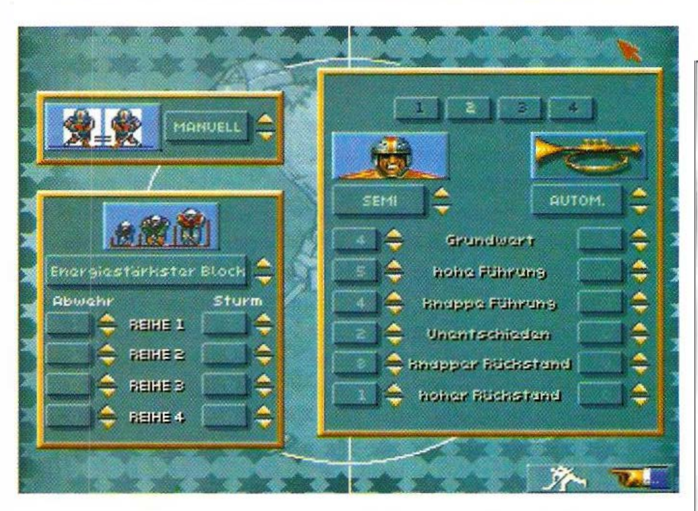


Finanzen



Hier verbirgt sich die Hauptaufgabe des Spielers, auch wenn man sich dessen in den niedrigen Schwierigkeitsstufen nicht ganz bewußt wird. Zunächst müssen die erforderlichen Ausgaben überprüft werden. Besuchen die Kufencracks etwa zu oft die Sauna? Verstärkt ein überbezahlter Spieler die Mannschaft wirklich so ungemein? Eine digitale Anzeigentafel in der dritten Liga, muß das sein? Nachdem man seine monatlichen Ausgaben nun schon einmal auf ein Minimum reduziert hat, kann man sich ruhigen Gewissens den Einnahmen zuwenden. Hier gibt es zwei, vielleicht sogar drei Möglichkeiten. Zunächst sollte man sich mit der Werbung beschäftigen. Spielt man in einer hohen Liga und belegt außerdem einen hervorragenden Tabellenplatz, so müssen die Herren Sponsoren schon ein paar Groschen springen lassen, um ein schmuckes Plätzchen an der Bande zu erhalten. Wenn man stolzer Besitzer eines voll ausgebauten Stadions ist, sind sogar noch Werbung auf dem Eis, an der Decke und über Lautsprecher möglich. Die zweite Möglichkeit besteht in der Erhöhung der Eintrittspreise. Eine äußerst wirkungsvolle Maßnahme, die leicht in die Hose gehen kann. Man sollte eine Erhöhung nur in Erwägung ziehen, wenn man entweder einen hohen Tabellenplatz bekleidet oder über ein prachtvolles Stadion verfügt. Andernfalls bleiben die Fans vor dem Fernseher kleben. Die letzte Alternative bietet sich nur risikofreudigen Spekulanten an. Man kann sein Glück sowohl am stark schwankenden Aktien- als auch am Transfermarkt versuchen. In beiden Fällen gilt: Billig einkaufen und teuer an den Mann bringen.





Manuell oder automatisch, die Mannschaftsaufstellung muß immer perfekt sein.

Menü, mit der linken wählt man eine Funktion an. Warum schwer, wenn es doch so einfach geht?

Statistiken in bisher ungekanntem Umfang, Spiele auf nationaler und internationaler Ebene und realistische Gehaltsvorstellungen der Spieler zeichnen den "Eishockey Manager" aus. Ein weiterer Pluspunkt sind die zahlreichen Schwierigkeitsstufen, mit denen man sich langsam aber sicher an das Programm herantasten kann. So kann man zum Beispiel auswählen, ob man eine abstiegsbedrohte Mannschaft in seine Obhut nehmen oder lieber gleich einen Meisterschaftsaspiranten zum Titel führen möchte. Außerdem beeinflussen sechs allgemeine Schwierigkeitsstu-

fen den Spielverlouf. Grafisch muß eine Wirtschafts-Sport-Simulation eigentlich wenig bieten, kommt es doch vielmehr auf die inhaltlichen Werte an. Trotzdem schneidet das neue Highlight om Managerhimmel, ich darf es vorwegnehmen, auch in dieser Kategorie ausgezeichnet ab. Vor allem die Präsentation des Stadions kann sich sehen lassen, denn hier kann kräftig gebastelt werden. Führt zu Beginn ein steiniger Schotterweg zur Freiluftanlage, so bringt bald eine moderne Autobahnanbindung die Fonscharen zu ihrem Lieblingsklub. Diese gute Idee wurde grafisch auch noch gut umgesetzt, so daß man sich immer wieder an seinem prunkvollen Bauwerk erfreuen kann. Stimmungsvolle Zwischengrafiken jubelnder Eishockeyspieler runden den positiven Gesamteindruck ab und sind für den Manager eine schöne Entschädigung für viele mühsame Stunden vor dem Bildschirm. Die Soundeffekte bieten selbstverständlich wieder die üblichen Gesänge der Schlachtenbummler und die nette Titelmelodie kann sich auch hören lassen. Fazit: Wenn Sie ein Fan des altbewährten "Bundesliga Manager Professional" sind, so spielen Sie es in der Regel nicht nur einmal im Jahr, sondern wesentlich häufiger, vielleicht sogar jede Woche. Ist das bei Ihnen der Fall, so können Sie bedenkenlos beim "Eishockey Manager" zuschlagen, macht er doch aufgrund der zahlreichen Verbesserungen und der exzellenten Benutzerführung noch viel mehr Spaß. Zählen Sie sich eher zu den wenigen, die mit dem direkten Vorgänger nichts oder nur wenig anfangen konnten, so könnte Sie dieses Programm vielleicht vom Gegenteil überzeugen, auch wenn es wenig wahrscheinlich ist.

Oliver Menne ■

Meisterschaft? Weltmeisterschaft!

Den Ambitionen des Managers werden keine Grenzen gesetzt. Durfte man bislang nur um den deutschen Meistertitel kämpfen, so kann man beim "Eishockey Manager" sogar zum Nationaltrainer berufen werden. Dabei steht dem Team ein bestimmtes Budget zur Verfügung, um die obligatorischen Freundschaftsspiele zu finanzieren und wertvolle Erfahrungen aus ihnen zu ziehen. Nur so kann Moral und Zusammenspiel des bunten Haufens gezielt gefördert werden, um schließlich auf dem Siegertreppchen zu stehen. Daß der hart umkämpfte DEB-Pokal und ein Kräftemessen mit den europäischen Spitzenklubs nicht fehlen darf, ist wohl selbstverständlich.





Ohne Fleiß kein Preis

Ein ausgewogenes Training ist für einen Sportler überlebenswichtig. Zu straffe Trainingseinheiten ermüden die Profis, machen sie anfällig gegenüber bösartigen Verletzungen und lassen Motivation und Spielfreude schnell gen Nullpunkt sinken. Macht man es den ruppigen Burschen hingegen allzuleicht, so verlieren sie ihre aufgebaute Spielstärke und bewegen sich träge auf dem Eis. Deshalb bleibt es jedem guten Coach selbst überlassen, auf welche Einheiten er besonderen Wert legt. Ob Lauftechnik oder pure Ausdauer, das vielfältige Angebot läßt manchen Nachwuchsmanager ratlos vor dem Bildschirm sitzen. Aus diesem Grund gibt der Computer eine passable Lösung vor, die man durch einige Kniffe wie zum Beispiel einen Besuch in der Sauna kinderleicht verbessern kann. Probieren geht über Studieren. Auch dem Nachwuchs sollte man Gehör schenken und kleinere Summen zur Verfügung stellen, um ihm eine exzellente Eishockeyschulung auf den Weg zu geben. Nach zwei bis drei Jahren kann man meistens schon auf durchschnittliche Junioren zurückgreifen.



SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 2MB	Maus

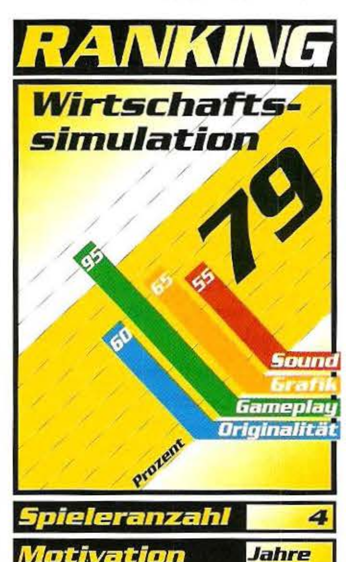
Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-

HERSTELLER Software 2000

MUSTER von Hersteller

RANKING



Spieleranzahl	4
Motivation	Jahre
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	sehr gut

SECRET WHISPER

Harrier Jump Jet

Hier der erste Cheat zur Senkrechtstarter-Simulation von Microprose: Wer seinen besten Piloten bei Harrier hochstufen oder einen Toten zurück ins Leben rufen möchte, sollte folgendes tun. Man benötigt die Datei "Harrier.$$$" (falls diese noch nicht vorhanden ist, muß erst eine Mission gespielt werden), und einen Diskettenmonitor (Hexeditor) zum Beispiel aus den PC-Tools.
Die folgenden Daten findet man in relativer Position vor dem ersten Buchstaben des Pilotennamens (der erste Buchstabe des Namens sei also die Adresse 0):

- Den RANG (00 bis 06) im vierten Byte VOR der Adresse 0. Der Wert 06 bedeutet hier General.

- Den STATUS im 44. Byte NACH Adresse 0. Der Wert 00 bedeutet hier aktiv, 01 bedeutet KIA usw.

- Die ORDEN vom 61. bis zum 66. Byte NACH der Adresse 0. Der Wert 01 bedeutet "einmal vorhanden", 02 bedeutet "zweimal vorhanden" usw.

- Der MISSION SCORE ab dem 34. Byte.

- Die BEST MISSION ab dem 38. Byte.

- Die LAST MISSION ab dem 40. Byte.

- Die Anzahl der MISSION FLOWN ab dem 42. Byte.

Nachdem man etwas in der Datei verändert hat und das Spiel neu startet, kann man die neuen Errungenschaften sehen, nachdem man noch "Undo Mission" anwählt.

Viel Spaß beim Schummeln,
Guido Rarek

Logical

Die kleine Triologie aus Logical-Paßwörtern wird von Christian Wolf hiermit vervollständigt:

Level 67 - HIGH SPEED
Level 68 - ALEXANDRIA
Level 69 - RUNNING TEARS
Level 70 - HER RAINBOW
Level 71 - WALK IN CREAM
Level 72 - TOUCH HER
Level 73 - SHADOWLAND
Level 74 - JACK IN BAG
Level 75 - VITAMIN C
Level 76 - STUNT BALL
Level 77 - MIRRORLAND
Level 78 - ACE QUEST
Level 79 - BOA BOA BOA
Level 80 - DA DA DA
Level 81 - HAUNTED HOUSE
Level 82 - THE SECRETS
Level 83 - SMILING JOKE
Level 84 - CHILDREN GO
Level 85 - IT IS ATLANTIS
Level 86 - ON THE ROAD
Level 87 - BLUE IS FIRST
Level 88 - WOLFS MOON
Level 89 - WILD CHINA
Level 90 - ITS LOGICAL
Level 91 - SHE COMPARES
Level 92 - BIG MOUNTAINS
Level 93 - TOMORROW
Level 94 - TELEPORTER JAM
Level 95 - LEVER SUNLIGHT
Level 96 - NEW EXODUS
Level 97 - THE PEACEPIPE
Level 98 - FINAL SURPRISE
Level 99 - WHITE MIAMI
Für den Editor: THE FINAL CUT

Christion Wolf

F15 Strike Eagle III

Das Fliegeras Uwe Fischer aus Weißenfels konnte aus den Tips der anderen Leser schon viel profitieren, schreibt er. Die vier Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich hauptsächlich durch die Zahl der gleichzeitig erscheinenden Migs (Easy = 1, Moderate = 2 usw.). Im Easy Modus beginnt man zusätzlich gleich in der Luft und wird äußerst unrealistisch Automatik-gelandet. Ich empfehle deshalb, mit dem Moderate-Level zu beginnen, und die Einstellungen alle auf Authentic bzw. Off zu stellen. Keine Angst, so schwer wie es klingt ist es gar nicht!
Zur Szenarioauswahl (kein Reisekatalog, auch wenn's so klingt):

Panama:
Das Fluggebiet in Mittelamerika ist sehr abwechslungsreich; große Wasserflächen, Bergketten und weite Ebenen werden geboten. Während des Fluges über das Meer ist den Missileboats (Dreiergruppen) besondere Aufmerksamkeit zu widmen, da man sie nicht unbehelligt überfliegen kann. Der Gegner verfügt über eine starke Luftwaffe und viele Flugplätze, so daß mit Angriffen aus allen Richtungen zu rechnen ist. In Panama kann man reichlich Zusatzpunkte sammeln; dieses Szenario möchte ich allen Neueinsteigern empfehlen.

Desert Storm:
Die Landschaft am persischen Golf bietet das beste Fluggelände - weite ebene Gebiete und kaum Berge. Im Gegenzug findet man hier viele gefährliche Gegner. Die Städte sind durch viel Artillerie geschützt, die jedem Piloten das Leben schwer macht. Ist man hier einmal entdeckt, kann man häufig die feindlichen Jäger direkt aus dem Cockpit starten sehen - so dicht sind die Flugplätze angelegt.
Hier sollte man nur ein Ziel angreifen und dann nach Hause zurückkehren, da einem sonst die Luftabwehrraketen ausgehen. Hier kann im Campaign-Modus die eine oder andere Durandal noch Wunder wirken. Mit Luftabwehrgeschützen sollte man sich besser nicht anlegen. Es ist grundsätzlich Ausweichen angesagt, wenn im Radar die typische Quadrat- oder U-Formation erscheint.

Korea:
Das Gelände im Korea-Szenario zeichnet sich durch die vielen Berge und die kürzesten Flugstrecken aus.
Die feindlichen Flugzeuge sind meistens ziemlich weit entfernt, was den Anflug der Gegner erheblich verlängert. Man hat hier also Zeit für die eigenen Angriffe. Als Gegner sind die

zahlreichen SAM-Stellungen zu nennen, die allerdings schon ca. ab zehn Meilen Entfernung praktisch ungefährlich sind. Gestartete SAMs zerschellen mit 95% Wahrscheinlichkeit an einem der Berge. Wenn man während eines Korea-Einsatzes der einen oder anderen SAM-Stellung eine CBU 87 oder Rockeye zusätzlich verpaßt, kann man sich neben den Zusatzpunkten auch die nächsten Missionen erheblich erleichtern.

Wenn das passende Einsatzgebiet ausgewählt wurde, geht es gleich weiter zum Briefing. Auf der Landkarte kann man sich die Lage der Targets ansehen. Ich empfehle, das weiter entfernte Ziel zuerst anzufliegen, da die feindlichen Jäger so weniger Zeit haben, Ihren Vogel runterzuholen. Der Monitor zeigt die Ziele an, wobei man sich wirklich gut einprägen sollte, welches Gebäude/Fahrzeug/Schiff eigentlich gemeint ist (es befindet sich genau im Mittelpunkt).

Nun weiter zur Bewaffnung; da man die voreingestellte Standardbewaffnung schlichtweg vergessen kann, hier meine Vorschläge:

Die Luft-Luft-Raketen alle gegen AMRAAM Raketen austauschen, da ihre Leistung (weitreichend, "Fire and Forget") die anderen beiden deutlich übertrifft.

Für die Bombenzuladung möchte ich nur die bevorzugten Ziele für die einzelnen Waffen angeben:
- MK 84 / BSU 50 HD:
Bridge, Canal Lock, Hardened Hangars, Oil Rig, Commo Tower, Tanker, Refinery, Bunker

- MK 82 / BSU 49 HD:
alle Gebäude und Fahrzeuge, soweit oben nicht genannt, auch gegen AAA in Städten

- MK 20 Rockeye:
alle Fahrzeuge und SAMs, keine AAA

- CBU 87:
wie Rockeye, zusätzlich Radar, AAA Tanks, Air Tower, Hangars ungepanzert

- BLU 107:
Runway, Bunker, Hardened Hangars

- Bordkanone:
Flugzeuge aus nächster Nähe, Trucks, Tanks (auch AAA), Hangars ungepanzert, Ait Tower

Mit Nachdruck abraten kann ich von den folgenden Systemen:
GBU 10 LGB, GBU 12 LGB, AGM 84 E Slam, AGM 84 Harpoon, GBU 15 sowie AGM 65 Maverick

Uwe Fischer

Inca

Probleme mit Coktel Visions 3D-Adventure?
Zumindest im Bezug auf die Raumkämpfe kann hier Abhilfe geschaffen werden: Die Kombination "STRG" + "ALT" + "Shift" bringt verbrauchte Energie sofort zurück.

Florian Busch

F 15 Strike Eagle III

Diese Anleitung ist dazu gedacht, sich nach einem Absturz wiederzubeleben, um seine bisher mühsam erkämpften Punkte und Ränge zu retten. Dazu nimmt man einen HEX-Editor und sucht in seinem installierten Spiel z.B. im Pfad 'C:\F15' den File namens 'ROSTER'. Dieser File speichert alle Spielstände, Orden etc.
Mit dem Hex-Editor wird dieser File geöffnet und man sieht folgende Zeilen vor sich :

Fileaufbau :
Sektor 0000
0000 (0000)
NN.AA.AA.AA.AA.AA.AA.AA.A
A.AA.AA.AA.AA.AA.AA.AA.
AA
0016 (0010)
AA.AA.AA.AA.AA.AA.AA.AA.A
A.AA.AA.AA.AA.AA.AA.AA.
AA
0032 (0020)
AA.AA.AA.AA.00.RR.CC.XX.
00.00.DD.DD.DD.DD.DD.DD
0048 (0030)
DD.DD.DD.00.00.00.00.00.0
0.00.00.00.M1.M2.M3.00
0064 (0040)
00.00.00.00.00.00.PP.PP.PP.0
0.00.00.00.00.00.00
0080 (0050)
00.00.00.00.00.00.00.00.XX.
XX.00.00.00.00.N1.AA
0096 (0060) AA.AA.AA.......

Erklärung :
NN ist die Spindnummer, die ein Pilot hat. Beginnend mit 00h für Spindnr. 1, 01h für Spindnr. 2 usw.
In Zeile 0080 beginnt der neue Pilot bei N1 und wird so weitergeführt.

AA stellt die Zeichen des Pilotennamen dar. Dieser Name kann bis zu 35 Zeichen lang sein.

RR steht für den Rang des Piloten.
00h = 2nd. Ltd. 01h = 1st. Ltd. 02h = Captain 03h = Major 04h = Lt. Colonel 05h = Colonel

Hier steht, ob der Pilot aktiv oder deaktiviert ist. Nach dem Absturz also diese Stelle ändern.
00h = inaktiv 01h = aktiv

XX steht für ein beliebiges Zeichen.

In DD sind die Orden und deren Anzahl eingetragen. Jeder der Orden verfügt über ein eigenes Byte,
Die Höhe der Zahl gibt an, wie oft dieser Orden verliehen wurde.

M1, M2 und M3 stehen für die einzelnen Missionen und wie oft man sie bestanden hat.

PP = Hexadezimalwert der erreichten Punkte.
100.000 = A0h. 86h. 01h
50.000 = 50h. C3h. 00h.

N1 = Hier beginnen die Daten des nächsten Piloten. Darum sind die Daten der einzelnen Piloten nach hinten versetzt.

Sebastian Hein

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert.
Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-**!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Komplettlösung

FREDDY PHARKAS - FRONTIER PHARMACIST

ACT 1 - Living the Coarsegold Dream

Im ersten Akt seiner haarsträubenden Abenteuer kämpft Freddy Pharkas in erster Linie gegen den Kopierschutz. Kurze Zeit nachdem er seine Apotheke betreten hat, schaut die schöne Dorfschullehrerin Penelope Primm mit einem Rezept vorbei. Am Labortisch seiner hauseigenen Hexenkammer mischt der Quaksalber die Medizin im Zylinder zusammen. Dazu gibt er die in der Anleitung empfohlene Menge "Pepticlymacine Tetrazole" in die Vorrichtung und füllt das Ganze in ein Fläschchen um. Korken drauf und fertig. Rezept Numero zwei stellt schon höhere Anforderungen: "Bismuth Enterosalicyline" kommt in den Zylinder, "Phenodol Oxytriglychlorate" auf die Waage. Beides wandert nacheinander in den silbernen Becher. Jetzt mit einem Glasröhrchen umrühren und ab in den Pillendreher damit. Mit einem Glas siebenmal auf die Auswurfkurbel klicken, zukorken, voilá.
Madame Ovarees Verordnung ist unleserlich. Kein Wunder, kippt Doc Gilespie doch literweise Feuerwasser in sich hinein. Im Saloon nimmt Freddy dem alkoholisierten Mediziner das Whiskey-Glas ab. Geschickt hält er das Glas über das Stück Papier und entziffert so die Krakeleien. Zurück im Labor wiegt er eine Portion "Bimenthylquinoline" ab und gibt die Kristalle in den Mörser. Das gleiche geschieht mit dem "Metyraphosphate-"Pulver. Freddy zerreibt die Zutaten und schnappt sich die "Medicine Papers" sowie eine der Schachteln. Mit der Spritze saugt er fünf Gramm aus dem Mörser und gibt die Mischung auf das Blatt. Falten und rein damit in die Box. Fünfmal wiederholt der Medizinmann diesen Vorgang, dann hat er auch diesen Auftrag erledigt. Fehlt nur noch der alte Smithie. Er will eine Tube Gleitmittel. "Preparation G" liegt auf dem linken Tischchen vor der Theke. So das war's für heute und mit ein bißchen Pech für die nächsten paar Jahre gleich noch dazu. Wegen akuter Brandgefahr läßt der Sheriff Freddys Laden schließen.

ACT 2 - The Plot Sickens

Coarsegold plagen derweil ganz andere Probleme: Einige Pferde sorgen mit ihren Verdauungsstörungen für dicke Luft. Freddy organisiert in "Mom's Cafe" eine Dose Bohnen. Hinter dem Haus entdeckt er einen Eispickel und ein Elixier. Mit der Eleganz eines Massenmörders schlitzt Freddy den Behälter mit dem Eispickel auf und hackt zur Verschönerung ein paar Löcher ins Metall. Vor Smithie's Schmiede zieht er etwas Holzkohle aus dem erloschenen Feuer und den Lederriemen von der Wand. Die Kohle landet sogleich in der Büchse. Um seine handgemachte Atemschutzmaske zu vollenden, befestigt Freddy den Riemen an der verwegenen Konstruktion. Von nun an genügen ein paar tiefe Luftzüge durch den Filter und wir sind vor dem bestialischen Gestank sicher. Weiter zum Händler und den Beutel vom Thresen genommen. Sobald einer der Gäule den Schwanz hebt, nimmt Freddy eine Duftprobe in der Tüte auf. Im Labor konsultiert man wieder einmal den "Modern Guide of Health and Hygiene" aus der Verpackung. Das Elixier landet auf dem Brenner, der ohne zu zögern entzündet wird. Mit dem Spectroscop vor der Flamme und den Probe-Flatulenzien über dem Feuerchen geht's weiter. Auf der Waage wiegt Freddy die für einen "Deflatulizer" nötige Menge "Sodium Bicarbonate" ab. "Purachlordone" gehört ebenfalls in das Wundermittel gegen tierischen Smog, oder besser gesagt in den Zylinder. Beide Ingredenzien kommen in den silbernen Mischbehälter. Wasser in den Zylinder und den Cocktail auffüllen. Angeln Sie sich das "Magnesium Sulphate" aus dem Regal und geben Sie das richtige Quentchen auf die Waage. Rein damit in den Mixer, kurz umgerührt und ab ins Fläschchen, Korken drauf und raus auf die Straße. Den Deflatulizer in die Pferdetränke träufeln. Coarsegold kann wieder auftatmen.
Bis zum nächsten Desaster - und das steht schon vor der Tür. Von Westen rückt eine Kolonie Schnecken an. Freddy organisiert von seinen letzten paar Dollars einen Kasten Loe' Braeu Bier beim Barkeeper des Saloons. An der Kirche beäugt er die rechte Türe und sieht den Schlüssel im Schloß stecken, bloß nicht vergessen! Über die Brücke ganz links in Coarsegold geht's hinüber zu den Klippen. Freddy benutzt den Schlüssel des Gotteshauses als Flaschenöffner. Voller Tatendrang kippt er den Gerstensaft über die Eisenbahnschienen. Wie die Lemminge krabbeln die Schnecken über die Klippe in den sicheren Tod.
Coarsegold ist zwar nicht der Nabel der Welt, ab und an verirren sich aber doch ein paar Touristen in diese Einöde. Seit der letzten Führung sitzt beispielsweise der völlig verschreckte Shrini auf einem Ameisenhaufen fest. Nach einem kurzen Gespräch stapft Freddy zur Schule und klaut den Kindern die Leiter ihrer Rutschbahn. Wieder am Robertson Cliff kann Shrini herunterklettern und wir haben einen Freund für's Leben gewonnen.
Kaum zu glauben, das Städtchen braucht schon wieder unsere Hilfe. Giftiges Wasser strömt aus allen Leitungen. Auf Seite 9 der englischen Anleitung steht das Rezept für einen Entgifter. Hier die Zutaten, für alle Raubkopierer wie immer OHNE Hinweise zur Dosierung: "Bismuth Subsalicylate" (aus dem Zylinder in das Teströhrchen), "Orphenamethihydride", erst in den Zylinder, dann ins Reagenzglas von eben. Jetzt den Brenner anwerfen und die Mischung zum Kochen bringen. Freddy füllt die brodelnde Flüssigkeit in ein Behältnis und verschließt die Sache mit einem Korken. Um auf den Wasserturm zu klettern, benötigen wir erneut die Leiter. Selbige lehnt noch immer am Ameisenhaufen. Wo Freddy schon mal in der Gegend herumstreift, packt er das Seil vor Smithies Laden auch gleich noch in sein Inventar.
Am Wasserturm legt er die Leiter rechts an und erklimmt die Sprossen. Auf halber Höhe angekommen schnappt man sich die Leiter und klettert mit ihrer Hilfe fast bis an die Spitze. Hier knotet der Held aus dem Seil ein Lasso. Dieses befestigen Sie nun durch einen beherzten Klick oben am Turm. Nichts wie rauf. Freddy öffnet die Luke zu seiner Rechten und schüttet die rettende Lösung in den Tank.
Ein ereignisreicher Tag geht zu Ende. Aber halt, war's das wirklich schon? Keineswegs,

mitten in der Nacht steht plötzlich das alte Erzwerk in Flammen. Vor der Apotheke entdeckt Freddy einen Sack Backpulver. Im Bild rechts neben der Fundstelle lodern die Flammen schon bedrohlich hoch. Freddy bugsiert den Sack auf die Wippe und nimmt wie in Kindertagen auf der Schaukel Platz. Dreimal schwingt der Held hin- und her, bevor er mit einem gewagten Sprung das Dach der Schule erklimmt. Von hier aus springt er nun auf die Wippe und katapultiert das Backpulver ins Feuer. Gelöscht. So, das waren alle Katastrophen für heute, fast jedenfalls. Vor dem Bordell beobachtet Freddy wie der Sheriff mit dem Bankier finstere Pläne gegen ihn schmiedet. Er wechselt ein paar Worte mit den beiden, bevor er in das Etablissement verschwindet. Auf dem Tischchen weckt ein Stapel französischer Porno-Postkarten unser Interesse. Eine echte Frau können die Ferkeleien freilich nicht ersetzen. Freddy quatscht alle drei leichten Mädels an, geht aber mangels Barschaft leer aus. Nur die Chefin des Hauses, Madame Ovaree, gewährt ihm die dringend nötige Freinummer und gibt sogar noch eine Reihe nützlicher Ratschläge zum besten.

ACT 3 - Guns and Neuroses

Irgendwie findet Freddy den Weg in sein Schlafgemach. Raus aus den Federn und den Nachttisch öffnen. Drinnen liegt der Schlüssel für den Schrank links im Labor. Freddy beäugt das dortige Geheimfach und nimmt den Brief seines alten Kumpels Phillip D. Graves heraus. Nach der Lektüre der hastig hingeworfenen Zeilen läuft der Held zum Friedhof, wo er eine Schaufel findet. Eines der frischen Gräber beherbergt Phillips Leichnam. Freddy hebt eine tiefe Grube aus und klettert hinein. Zwischen den sterblichen Überresten steckt der Schlüssel eines Bankschließfachs. Bevor wir das Kreditinstitut aufsuchen, schaufelt der Grabschänder das Loch zu. Der Bankangestellte rückt ohne zu mucken eine Kassette heraus, wenn man ihm den Schlüssel in die Hand drückt. Freddy öffnet die Schatulle, schiebt das rote Taschentuch beiseite und traut seinen Augen nicht: Zwei Revolver! Neben den Kanonen packt er auch das Tuch ein. In "Mom's Cafe" gibt's für Stammgäste kostenlosen Kaffee. Freddy organisiert einen Becher und beglückt den Sheriff mit der schwarzen Brühe. Der nun wieder reicht Munition für die Waffen herüber. Für Schießübungen ist es noch ein bißchen zu früh. Erst müssen die Revolver noch gereinigt werden. Freddy liest den Pferdehaufen auf, der die Straße vor seinem Geschäft verschandelt. Skrupellos plaziert er die Exkremente auf dem Boden von "Mom's Cafe". Schnell auf den Hinterhof und den frischen Apfelkuchen abgestaubt, dem Sheriff zuliebe. Das Auge des Gesetzes schenkt uns ein Säuberungsset, welches wir sogleich einsetzen.
So ein echter Revolverheld macht die Straßen natürlich nur in stilechter Western-Kluft unsicher. Im Schlafzimmer zieht Freddy seine alten Klamotten aus der Truhe vor dem Bett. Im oberen Schubfach des rechten Schranks findet er den Abholschein für ein paar Lederboots. Beim Barbier tauscht der zukünftige Outlaw den Zettel gegen die Galoschen ein. Zurück in der Apotheke nimmt er den silbernen Anhänger mit, der von der Wand hängt. Whittlin' Willie erzählt einem im Krämerladen, welche Bewandnis es mit dem Schmuckstück auf sich hat. Freddy fehlt zu seinem Glück ein Ohr, und ohne nimmt ihn kein Gringo für voll. Freddy sucht göttlichen Beistand und schabt in der Kirche etwas Kerzenwachs ab. Schnurstracks geht's zurück zum Händler, wo Willies Messer auf uns wartet. Vom Grab des seligen Phillip holt Freddy eine Handvoll Ton. Mit dem Messer schneidet er nun ein kleines Brikett aus dem Wachs. Außenrum ein bißchen Ton, fertig ist die Form.
Am Labortisch glüht Freddy den Brenner vor und höhlt unter der Flamme die Form aus. Er steckt das Medaillon in den Schmelztiegel und erhitzt das Gefäß. Form und Tiegel passen auf einmal perfekt zusammen. Zum Schluß der Prozedur greift sich Freddy den silbernen Ersatzlauscher. Zeit für einen größeren Klamottenwechsel. Freddy wirft sein Jackett über, legt das Ohr an, steigt in die Stiefel und peppt seine traurige Erscheinung mit dem Taschentuch notdürftig auf. So sieht also der Ersatz-Eastwood aus - nicht gerade oscarreif.

ACT 4 - Showdown at the Hallelujah Corral

Freddy steht vor der wichtigsten Frage seines Lebens: Was geht in Coarsegold eigentlich vor? Chester Field verrät es ihm beim Schlendern durch die Straßen des Städtchens. Freddy kommt nicht um eine Partie Poker gegen Ace herum. Ohne das richtige Timing sieht er kein Land. Sobald Ace seine falsche dritte Hand hebt, um zu schummeln, draufklicken - Erwischt! Freddy verschanzt sich hinter dem Tisch und nimmt den Fuß, der am Geländer entlangstreift, ins Visier. Peng, die Kugel prallt ab, trifft den Kronleuchter, der Aces erschlägt. So was nennt der Volksmund dann wohl Künstlerpech.
Freddy türmt durch den Hinterausgang. Auch das Friseurgeschäft entert er von hinten. Im Tausch gegen die schweinischen Postkarten schiebt der Barbier einen Kanister "Nitrous Oxide", auch als Lachgas bekannt, über die Theke. Freddy verläßt das Geschäft durch den Notausgang, aus dem er gekommen war. Über die Treppe erklimmt er den Balkon des Hotels. Hier präpariert man das Geländer mit dem Lachgas. Freddy steigt wieder noch unten und läuft nach vorne um das Gebäude. Aus verständlichen Gründen geht er in sicherer Enfternung unter dem Gazebo in Deckung. Um die Gringos abzuschütteln, zerdeppert er den Kanister auf dem Balkon mit einem sauberen Schuß. Es folgt die unvermeidliche Action-Einlage. Gelegenheitsspieler schalten diese Sequenz besser ab. Alle anderen achten darauf, daß nur die Lever Brothers, ein paar Schnecken und die Geier dran glauben, auf gar keinen Fall aber die Schaulustigen.
Kenny the Kid fordert unseren Helden zum Duell heraus. Zieht der Revolverheld die Kanone, hat Freddy die Hand ebenfalls am Abzug. Kenny trifft nur das bislang heile Ohr, Freddy sinkt blutend in den Sand. Keine Panik, wir haben doch das Taschentuch dabei um die Wunde zu verbinden. Im Schulhaus wechselt der Akteur ein paar Worte mit seiner heimlichen Liebe Penelope Primm. Doch, oh Schreck, die hübsche Lady steckt mit den Verschwörern unter einer Decke. Als sie den Helden bedroht, greift dieser beherzt nach der Schiefertafel auf dem Tisch rechts. Er schmettert den Schuß ab und trägt nur eine leichte Verletzung davon. Penelope fesselt ihr Opfer an einen Stuhl. Freddy schaukelt solange, bis er umkippt. Nach dem Aufprall greift er sich das Silberohr und wetzt es ein wenig am Fußboden. Jetzt die Schnüre durchschneiden und über die Treppe in den ersten Stock. Penelope geht mit dem Säbel auf Freddy los. Der angelt sich das zweite Schwert von der Wand und hält die Gute auf Distanz. Mrs. Primm verliert das Gleichgewicht und im selben Augenblick ihre Waffe. Aus heiterem Himmel platzt Kenny herein. Freddy bedroht beharrlich die Lehrerin, während er Kenny mit dem Silberohr sein Lebenslicht auspustet. Gut gemocht Pharkas, Coarsegold ist gerettet und wir dürfen uns auf eine Fortsetzung freuen.

Klaus Vill ■

DDMIGA

Hallo PC Games!
Nach den ganzen Namenskonflikten, wußte ich nicht so recht, wie ich Dich (Euch) ansprechen sollte. Ich lese Eure Zeitschrift kontinuierlich seit der Ausgabe 1/93. Ich finde, so wie sie ist, ist sie ok. (was für ein Satz).
Jetzt aber zu meinem richtigen Anliegen. Im Heft 5/93 stieß ich auf den Leserbrief von Dennis Göring. Ja, es gibt ein Sharewareprogramm, daß auf dem PC einen Amiga emuliert. Das Programm nennt sich schlicht "Emulator". Das Programm läuft nur unter VGA, zudem müssen mindestens 512 KB Extended Memory vorhanden sein. Die Anforderungsliste reißt nicht ab. Die Mouse muß an COM 1 "dranhängen". Emuliert wird nur Kickstart 1.2 Version 33.192 (weiß der Geier was das soll). Doch es gibt noch einen Haken. Alle Programme müssen sich auf einer 720 KB Diskette befinden, gebootet wird vom 3,5" Laufwerk. Also braucht der Amiga-User noch einen DOS-Emulator.
Mein Freund hat so einen. Wir tauschen uns schon lange, ohne jegliche Probleme, Module (Sounddateien - mit Soundkarte ein tolles Erlebnis), Bilder und Animationen aus.
Ich hoffe, ich habe allen Usern helfen können. Mit freundlichen Grüßen: A.Geppert

Vielen Dank für die tatkräftige Unterstützung. Ich bin mir sicher, daß Du damit etlichen Usern geholfen hast. Allerdings wird Dennis Göring weiterhin in die Röhre gucken, weil er Amiga-Programme laufen lassen wollte, und das ist auch mit "Emulator" nicht möglich. Auch hier werden "nur" Daten ausgetauscht.
Ein "Emu", der es fertigbringt auch komplette Amiga-Programme auf einer DOS-Maschine laufen zu lassen, ist mir bisher nicht untergekommen. Ich kann mir auch nicht vorstellen, daß es ihn irgendwann geben wird.
Für letztere Aussage übernehme ich aber keine Gewähr.

ANREDE

Hallo "Sie" oder "Du"!
Wir wissen zwar, daß Euch/Dir/Ihnen das Thema "Du/Sie" bereits zum Hals heraushängt, jedoch möchten wir einen kleinen Beitrag zur Lösung leisten, indem wir unseren Senf dazugeben. Das eigentliche Problem besteht ja, zumindest unserer Meinung nach, darin, ob das förmliche, höfliche, egoschmeichelnde "Sie" benutzt wird, oder das private "Du". Wobei gesagt werden muß, daß beides Vor - und Nachteile hat. Um eine für beide Seiten zufriedenstellende Lösung zu finden, muß man natürlich erst über diese beiden, so unterschiedlichen Begriffe "Du" und "Sie" nachdenken. Gehen wir erst einmal auf das allseits bekannte und berüchtigte Wörtchen "Sie" ein. Wie schon Napoleon zu seinen Truppen (unmittelbar vor der Schlacht bei Austerlitz) sagte: "Sie (!) werden einmal froh sein, bei dieser Schlacht dabei gewesen zu sein." Hier ist das "Sie" abwertend gemeint, weil er seine Truppen nur als Kanonenfutter sah. Aber es kann auch den Respekt Napoleons vor seinen Truppen verdeutlichen. Wie man an diesem simplen Beispiel sieht, kann das Wort "Sie" sowohl positiv, als auch negativ angesehen werden. Nun kommt der (hoffentlich nicht so lange) Monolog über das Wort "Du". Wie schon die heutigen Hundebesitzer zu sagen pflegen: "Du (!) Hündchen - hol Du (!) mir lieber die Zeitung, anstatt auf unseren Rasen ein Häufchen zu machen (man beachte die feine Umschreibung des Wortes - ZENSIERT -)". Auch hier kann man das Wort "Du" als negativ (für den bösen, häufchenmachenden Hund) oder positiv (für den artigen Hund, der die Zeitung bringt) sehen. Nach diesen für Dich/Euch/Sie hoffentlich einleuchtenden Beispielen, kann man abschließend also sagen, daß man nicht eindeutig zu einer Sache tendieren kann, womit wir wieder am Anfang des Problems wären. Da wir uns soviel Arbeit mit dieser Stellungnahme gemacht haben, wären wir hocherfreut, wenn dieser ziemlich schwachsinnige Brief trotzdem von Ihnen/Dir in einer der nächsten Ausgaben abgedruckt wird.

Mit freundlichen Grüßen an Euch/Ihnen/Sie/Dir, verbleiben wir: Markus Weber / Hartmut Zahel

Obwohl mir der Sinn dieser Übung nicht so richtig einleuchtet, fand ich Euren Brief dennoch ganz drollig. Selten wurden an dieser Stelle so viele überflüssige Worte über ein derartig mickriges Thema verloren.
Hier in den Leserbriefseiten stellt sich die Problematik eigentlich nicht, weil ich den Leser (fast) immer so anrede wie er mich. Mir fällt kein Zacken aus der (nicht vorhandenen) Krone, wenn ich "geduzt" werde, aber einem "Sehr geehrter Herr" kann ich nur sehr schwer widerstehen. Warum schreib ich das eigentlich? Bitte den nächsten Brief....

VERLEIH

Sehr geehrte Damen und Herren,
in Ihrer Zeitschrift las ich des öfteren Anzeigen von Softwareversandhäusern, die Software vermieten. Ich bin sehr an diesem Thema - der rechtlichen Absicherung der Vermietung - interessiert. Könnten Sie mir mitteilen, welche rechtlichen Bestimmungen es hier gibt, oder welche angestrebt sind? Vielleicht können Sie mir auch Informationen über Softwareverleih im Zusammenhang mit in Arbeit stehenden EG-Richtlinien mitteilen, da mir hier jeglicher Einblick fehlt.

Vielen Dank im voraus, Ihre Stammleserin Birgit Bannies



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
CP Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

Zunächst möchte ich (wieder einmal!) betonen, daß wir Rechtshilfe weder geben wollen, geschweige denn dürfen. Aber ich denke, daß ich nicht den Zorn diverser Rechtsanwälte auf mich ziehe, wenn ich Ihnen ein paar Fakten aufzähle. Eine Firma - nennen wir sie um Streitigkeiten zu vermeiden einmal "Weichklang" - betreibt das Verleihgeschäft schon eine geraume Weile. Bisher bewegten sie sich offensichtlich in einem gesetzesfreien Raum. Nun haben sich aber etliche Softwarefirmen (z.B. Softgold, Software 2000, MicroProse, Thalion, Blue Byte, Starbyte, Cachet, Kingsoft usw.) zu einem Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) organisiert. Als Rechtsanwalt konnten sie den allseits bekannten Freiherr von Grafenreuth gewinnen. Die VUD will einen fairen Wettbewerb sichern, indem sie gegen Softwarepiraterie und illegalen Verleih vorgeht. Falls sich das nun wie ein Tritt in den Allerwertesten von "Weichklang" anhört, liegt man vermutlich nicht allzu falsch damit.
Was nun in nächster Zeit geschieht, bleibt abzuwarten. Allerdings hege ich stark die Vermutung, daß es diesmal nicht im Sande versickert, dafür ist der Freiherr zu aktiv.

WITZBOLD

Hallo PC Games!
Ich hätte wirklich nicht gedacht, daß ich noch einmal einen Leserbrief an Euch schreiben würde. Aber nun zur Sache: Meine Aufgabe ist es momentan, einen 286er AT zu verkaufen, um mir einen 486er zuzulegen. Der ganze Computer hat wirklich eine Menge Firlefanz zu bieten. Zwei Laufwerke (5,25" noch fast neu und 3,5"), dazu eine fast volle Festplatte, ein VGA-Bildschirm, über 20 Spiele (die Hülle und die Originaldisketten behalte ich natürlich! Darunter Larry 5, Red Baron usw.) Schließlich noch DOS 5.0, Windows 3.1 eine mittelprächtige Maus und einen Joystick. Meint Ihr, daß mir noch einer das Gerät für DM 1500.- oder mehr abkauft? Ich hoffe, daß Ihr meinen Brief beantwortet.

Euer eifriger Leser Patrick

Schwer zu sagen. Ich habe 286er in dieser Ausstattung schon für DM 999.- gesehen - wenn man noch einen Monitor (ca. DM 500.-) dazu rechnet, ist Dein gebrauchter PC kaum teurer als ein neuwertiger. Zudem erleben gerade 286er wieder eine Renaissance, bei Leuten, welche die grafisch aufwendigen Spiele leid sind und wieder zurück zu den Wurzeln wollen. Auch die Spiele werden Interesse wecken - beim Staatsanwalt! Da Du die Disketten und die Hüllen behalten willst, handelt es sich in diesem Falle um Raubkopien. Heute bleibt mir wirklich nichts erspart.

DIVERSES

Hi! Ich bin begeisterter Leser Eurer Zeitschrift und habe bis auf eine auch alle Ausgaben gekauft. Als erstes wollte ich Euch loben. Die PC Games ist die beste Computer Zeitschrift Deutschlands (schleim, schleim) und trotzdem erhöht Ihr Eure Seitenzahl um 16 Seiten.
Nun zu ein paar Vorschlägen und Fragen von mir:
1. Ein Maskottchen wäre echt das Letzte was Ihr braucht. Eure Zeitschrift würde bestimmt nicht durch irgendeinen dummen Frosch, Affen oder Ähnliches mehr gekauft.
2. Könnt Ihr nicht eine Demoversion von Lemmings 2 bringen?
3. Könnt Ihr mir sagen, wo ich eine Lösung zu "Savage Empire" bekomme? Ich habe das Spiel seit einem Jahr bei mir stehen und komme nicht weiter.
4. Warum bewertet Ihr nicht PD & Shareware-Spiele mit dem gleichen Bewertungssystem wie bei allen anderen Spielen?
Übrigens fand ich Euren Aprilscherz echt klasse, auch wenn einige da nicht meiner Meinung sind. Zum Schluß noch eine Bitte: Erhöht den Preis Eurer Zeitschrift bitte nicht, obwohl sie Nr. 1 ist.

Tschüß: Hartmut Zacher

__1.__ Da sind wir inzwischen ganz Deiner Meinung.
__2.__ Leider machen wir die Demos nicht selbst - sie werden uns nur vom Softwarehaus zur Verfügung gestellt. Aber das erkläre ich eigentlich in nahezu jeder Ausgabe.
__3.__ Da muß ich leider passen. Aber eventuell kann Dir einer unserer Leser weiterhelfen. Ich würde die Post dann an Dich weiterleiten.
__4.__ Weil uns das sehr unfair erscheint. PD und Shareware-Spiele kosten auch nur einen Bruchteil von Vollpreisspielen. Beide mit der selben "Latte" zu messen wäre unpassend. Ist jemand anderer Meinung? Wir denken übrigens nicht daran unseren Preis zu erhöhen.

SKAT

Hallo PC Games!
Eigentlich war ich mit Eurer Zeitschrift immer sehr zufrieden. Besonders von der Coverdisk war ich immer hellauf begeistert. Das hat sich aber inzwischen geändert! Auf der letzten Coverdisk befand sich ein Skat-Spiel. Da ich leidenschaftlich gerne Skat spiele, habe ich es natürlich sofort vom Cover gerissen (was mich einige Fingernägel kostete, da Ihr inzwischen einen derartig brutalen Kleber und eine nahezu unzerstörbare Folie verwendet) und es installiert. Das klappte auch vorzüglich und ich konnte endlich loslegen. Dachte ich zumindest! Ständig erschien eine Warteschleife, die sich zu allem Überfluß auch noch jedesmal verlängerte. Ein vollständiges Spiel zu beenden ist nicht möglich! Was soll denn das?! Auf eine derartige Dreingabe kann ich

sehr gut verzichten.

Mit dennoch freundlichen Grüßen: Walter Schuster

Anfangs beschwerten sich die Leser immer, daß die Disketten vom Cover fielen und in den Zeitschriftenläden lustige Häufchen in den Regalen bildeten. Wir arbeiteten daran und benutzen nun einen besseren Kleber und eine haltbarere Folie (die wir übrigens von der NASA kaufen). Endlich gelang es uns, die Disketten am überstürzten Aufbruch zu hindern und jeder Leser konnte sich fortan an der Coverdisk erfreuen. Wenn das Auspacken nun etwas mehr Mühe kosten sollte, ist das bedauerlich, aber unvermeidbar. Die Programme, die wir als Coverdisk veröffentlichen, sind eigentlich nicht als vollständige Spiele gedacht, sondern nur als Demos. Ich denke, daß man sich ein recht gutes Bild von dem Skatprogramm machen konnte, obgleich ich zugeben muß, daß mich diese Warteschleife auch unsäglich genervt hat. Das hätte man sicher eleganter lösen können. Habe ich schon einmal erwähnt, daß wir die Coverdisk nicht selber machen, sondern nur zur Ver:........

CD

Hallo PC Games,
ich finde Eure Zeitschrift nicht schlecht und der Preis ist auch erschwinglich. Ich bin 15 Jahre alt und bekomme wie die meisten meiner Freunde 30 Mark Taschengeld im Monat. Wir kaufen uns zusammen öfter Spiele und kopieren sie auf unsere Festplatten. Klar ist das verboten, aber wer tut das nicht? Ich kenne mindestens 20 PC- und Amiga-User, die sich noch nicht einmal ein Original gekauft haben, weil es echt zu teuer ist. Ich denke, daß die Softwarefirmen mindestens 50% ihrer Kunden verlieren würden, wenn es diese Gruppen nicht mehr gäbe. Daher sind wir alle wegen der Entwicklung des CD-ROMs besorgt. Gibt es schon eine Leer-CD, ähnlich einer Leerdiskette? Ich würde mich freuen, diesen Brief abgedruckt zu sehen, und wenn er noch mehr Briefe in der PC Games hervorrufen würde.

Danke: Richi

Gerade da sehen die Softwarehäuser ja einen Silberstreif am Horizont. Klar kann man die CD kopieren - aber nur mit enormem technischen Aufwand. Die Kopie von z.B. Inca würde ca. 160 Disketten benötigen oder eine komplette Festplatte für sich beanspruchen. CD-Laufwerke die schreiben können, sind zwar schon auf dem Markt, aber zu Preisen, die jenseits von Gut und Böse liegen. Das ist auch beabsichtigt! Der "normale" User braucht keine beschreibbare CD - Leute die sie wirklich brauchen, können sie als Investition eh von der Steuer absetzen. Alles klar? Aber da wird das letzte Wort noch lange nicht gesprochen sein.

ALLERLEI

Hallo PC Games!
Erst mal ein großes Lob an Euch. Eure Zeitschrift ist wirklich spitze!! Aber es muß ja immer einen geben, der Euch auf Eure Mängel hinweist. Das bin ich! Ich halte nun schon die sechste PC Games in der Hand. Ich renne jedesmal schwitzend und aufgeregt vom Zeitschriftenhändler nach Hause, um das neue Demo auszuprobieren. Ich finde das wirklich eine gute Idee mit der Coverdisk - macht weiter so!
1. Die vier Seiten Tips & Tricks sind auch nicht schlecht, nur bringt Ihr immer Tips von neuen Spielen. Kaum ist Dune II erschienen, bringt Ihr Tips dazu raus. Ihr solltet auch Tips von älteren Spielen drucken!
2. Was höre ich in der Ausgabe 6/93 der PC Games? Ihr wollt das Maskottchen lassen? Es war doch keine schlechte Idee. Laßt Euch mal etwas einfallen! Ich bin zwar nur ein einzelner Leser, aber ich denke, daß ich auch das Recht zum Mitreden habe!!!
3. *Warum bringt Ihr die PC Games nur monatlich raus? Die Zeitschrift wird in maximal einer Woche durchgelesen - und dann? Dann beginnt das drei Wochen lange Warten auf die neue PCG.*

Alles Gute: Rambo

Rambo ist Dein Name? Laß mich mal Dein Alter raten. Ich komme auf keine sehr hohe Zahl - und die erste Zahl ist eine 1. Stimmt's? Aber lassen wir das - wir nehmen jeden Leser ernst, auch wenn mir sein Name merkwürdig bekannt vorkommt.
***1.** Eigentlich waren wir immer der Meinung, unsere Leser würden hauptsächlich Tips zu aktuellen Spielen suchen. Falls wir uns hier vorschnell ein Urteil gebildet haben, bitte ich um ein Echo der Stimme des Volkes.*
***2.** Natürlich hast Du ein Recht zum mitreden. Allerdings hat sich die Mehrheit unserer Klientel an einem Maskottchen desinteressiert gezeigt (siehe z. 0B. den Leserbrief "Diverses").*
***3.** Du machst Dir offenbar keine Vorstellung davon, wie viel Arbeit es kostet so ein Magazin herzustellen. Öfter als einmal monatlich bekommen wir das nicht auf die Reihe. Ich denke auch nicht, daß der Softwaremarkt ein wöchentliches Erscheinen rechtfertigen würde.*

INCA

Hallo PC-Games!
Zuerst möchte ich Eure Zeitschrift loben. Ich kaufe sie mir fast jeden Monat wenn ich sie im Handel erwische und überlege mir schon seit etwa zwei Ausgaben, ob ich sie nicht doch abonniere. Besonders die Beschreibungen der einzelnen Games sind sehr gut und objektiv. Bis jetzt konnte ich mich auf Eure Beurteilung immer voll verlassen. Aber...
In mehreren Ausgaben behandelt Ihr das Game "Inca" und da Eure Beschreibung mich begeistert hat, rang ich mich dazu durch, wahrhaft gigantische 140,00 DM dafür zu opfern.
Nun das Problem:
Die Installation verlief problemlos. Dann Start! Beeindruckendes Vorspiel! Geiler Sound! Dann fliege ich los. Als Ziel (roter Punkt auf dem Radar) stellt sich ein Planet dar. Also drauflos und durch ein Meteoritenfeld fliegen. Habe ich es geschafft, das Feld zu durchqueren, fliege ich auf den Planeten zu und dann...
Stürzt mein 486er ab!!!
Nun meine Frage: Ist das normal, mache ich etwas falsch, oder habe ich glatten Ausschuß gekauft?
Bitte helft mir! Sollte es ein Programmfehler sein, müßte ich ja an Coktail Vision nach Frankreich schreiben, es sei denn, es existiert eine Zweigstelle im guten, alten Germany. Vielleicht wißt Ihr das?
Also ich hoffe das Ihr mir antwortet und weiterhelfen könnt!

Thomas Schreier

Ich kann Dich beruhigen - Du hast keinen Ausschuß gekauft. Das Problemchen ist nicht gänzlich unbekannt. Leider hast Du vergessen mir mitzuteilen, welche Soundkarte Du hast. Ich tippe auf die "Pro Audio Spectrum". Stimmts? Ob es an der Karte liegt, oder am Game, vermochte ich nicht zu klären. Jedenfalls scheinen sich die Beiden nicht besonders zu vertragen. Du kannst das Problem beseitigen, in dem Du das Game mit "BInca" startest. Sollte es dann immer noch nicht funktionieren, müßtest Du Dich an den deutschen (!) Distributor "Bomico" wenden, der eine Hotline unter Tel.: 06107 62067 zwischen 15 - und 18 Uhr hat. Die Jungs dort sind ganz brauchbar und Du mußt auch nicht französisch mit ihnen reden.



DREIERLEI

Hallo PC Games!
Erst mal ein Lob auf Eure Zeitschrift. Sie ist vom Inhalt her nicht unbedingt die beste, das schaffen andere Zeitschriften auch, aber die Coverdisk hat mich schon öfter angenehm überrascht. Weiter so! Nun meine Fragen:
1. Alle Welt spricht davon, daß Computer zu lahm sind für einige große Spiele. Ich besitze einen 486 DX 33MHZ und 4 MB RAM. Ich habe noch einige alte Shareware- und PD-Programme. Die sind ganz einfach, machen aber eine Menge Spaß. Ich habe hier das Problem, daß die Rechengeschwindigkeit einfach zu groß ist. Da starte ich ein Spiel und ehe ich die Figur oder sonstiges bewegen kann, sind die Gegner schon dran und das Spiel zu Ende. Die Turbofunktion ist natürlich ausgeschaltet. Gibt es vielleicht einen Trick, wie man, ohne die Hardware zu verändern, den Rechner langsamer machen kann?
2. Ich möchte unter Windows meine DOS-Spiele aufrufen. Das hat vorher auch immer geklappt, aber vor einem halben Jahr habe ich mir einen SoundBlaster von Creative Labs gekauft und ihn auch installiert. Alles ging wunderbar, bis ich das mitgelieferte Programm "Juke Box" aufrief. Da erschien die Fehlermeldung, daß ich erst einmal das Setup aufrufen soll. Das habe ich getan und nun spielt die Box *.mid Dateien auch im Hintergrund. Aber als ich ein DOS-Spiel aufrufen wollte, das auch den SoundBlaster unterstützt, da gibt Windows "es kann kein Klang wiedergegeben werden. Die Karte wird von einer anderen Anwendung benutzt." aus. Ich muß Windows verlassen, dann geht auch alles wieder. Wißt Ihr eine Lösung, wie beides unter einem Dach funktionieren kann?
3. Was ich noch nie so recht kapiert habe: Was gibt es für große Vorteile, wenn man eine Festplatte mit SCSI Controller hat, ist das den Aufpreis von DM 500,- wert?

Frank Kuballa

✔ *1. Das Problem ist eigentlich ganz einfach zu lösen. Man muß den Rechenknecht nur zusätzlich mit einer überflüssigen, aber rechenintensiven Aufgabe beschäftigen. Wir haben das Problem erkannt, und schon in der Ausgabe 4/90 unseres Diskettenmagazins "PC Action" (noch nachbestellbar! Etwas Eigenwerbung wird mir doch wohl erlaubt sein?) ein Programm, sinnigerweise "Schnecke" genannt, veröffentlicht, das Abhilfe schafft. Wir sind eben immer der Zeit voraus. Aber es gibt auch eine Unmenge PD & Shareware-Programme, die den gleichen Zweck erfüllen.*
***2.** Leider kann das nicht funktionieren. Wenn Du ein DOS-Spiel aus Windows heraus aufrufst, wird es immer nach den Soundtreibern suchen, die aber (logisch!) von Windows schon benutzt werden. Falls es dennoch eine Lösung geben sollte, wäre die mir nicht bekannt. Diesbezügliche Belehrungen werden gerne angenommen.*
***3.** Wenn Du nur eine Platte an einem SCSI-Contoller betreibst, hat das noch keine besonderen Vorteile. Interessant wird es erst, wenn man mehrere verschiedene Geräte daran anschließt - z. B. zusätzliche Platten oder CD-ROM. Der Phantasie sind da kaum Grenzen gesetzt, da dieser Controller bis zu sieben Geräte (auch verschiedene - natürlich immer den richtigen Treiber vorausgesetzt!) ansteuern kann.*

START-PROBLEME

Hallo PC Games!
Ich setze meine ganze Hoffnung auf Eure Hotline! Bitte laßt mich nicht hängen!!! Mein PC (486 DX) und mein Windows 3.1 arbeiteten bisher immer tadellos zusammen. Natürlich versuchte ich Windows für meine Bedürfnisse umzustricken. Genau an dieser Stelle setzt nun mein Problem ein. Windows weigert sich inzwischen zu laufen. Immer? Nicht immer, aber immer öfter. Was kann ich tun?

Holger Jorgen

✔ *Die Beschreibung "umstricken" ist etwas diffus. Eine genauere Angabe würde mir weiterhelfen, aber wollen wir mal sehen was ich für Dich tun kann:*
Wenn Dein Windows gerade einen lichten Moment hat, starte es einmal mit "Win /b". In der Datei "Bootlog.txt" werden dann alle Ladevorgänge protokolliert. Möglicherweise wird Dir dann alles etwas klarer. Hoffe ich zumindest. Falls Windows unkooperativ ist, startest Du es einfach mit "Win /D:SFVX". Windows wird dann im Standardmodus hochgefahren und alle "besonderen Feinheiten" sind abgeschaltet. Das sollte auf jeden Fall funktionieren. Falls das auch scheitert, ist wirklich alles zu spät, und Du wirst um eine neue Installation nicht herumkommen. Speicher aber vorher Deine "Win.ini" und "System.ini" auf Disk ab, man weiß ja nie, ob man sie noch einmal braucht.

SOUND-BLASTER

Lieber Rainer,
endlich habe ich mich durchgerungen Euch zu schreiben. Ich bin vollauf von Euch begeistert und schon seit der ersten Ausgabe Stammleser. Leider habe ich ein Problem mit meinem 386er, 40 MHZ, 4 MB. Vor einem Monat habe ich mir X-Wing geleistet. Da ich bisher noch keine Soundkarte hatte, kaufte ich mir gleich einen SoundBlaster 2.0 dazu. Bevor ich den SoundBlaster installierte, konnte ich meine Spiele immer problemlos mit dem Joystick spielen. Aber jetzt funktioniert der Joystick nicht mehr. Ich vermute, daß das mit der Soundkarte zusammenhängt. Ich hoffe, daß Du meinen Brief abdruckst - also bis zur Antwort:

Euer treuer Leser Alexander P.

✔ *Obwohl Du Stammleser bist hast Du ein Problem? Schwer vorstellbar! Aber eigentlich hast Du gar kein Problem, Du hast nur etwas falsch verstanden. Die Lösung ist einfacher als Du denkst. Da Du ohne SoundBlaster schon Deinen Joystick benutzt hast, ist Dein Rechner mit einem "Gameport" ausgestattet. Der Blaster kommt nun aber auch mit einem "Gameport" daher, was ja noch kein Problem wäre. Allerdings kann Dein Rechner nur einen (!) Gameport verwalten, warum wissen die Götter. Du hast zwei Möglichkeiten: Deinen alten Gameport entfernen, oder den Gameport am SoundBlaster mittels entfernen eines Jumpers (welcher das ist, entnimmst Du bitte dem hoffentlich vorhandenen Handbuch) mundtot machen. Damit ist Dein Problem schon beseitigt und Dein Stick wird wieder wie gewohnt funktionieren.*

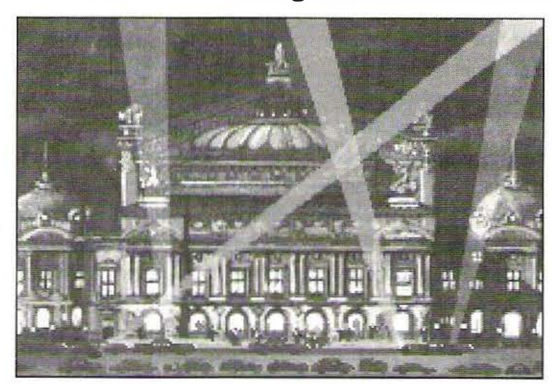




Obwohl die CD-ROM-Charts erst seit letztem Monat mit von der Partie sind, haben sich doch schon einige Veränderungen ergeben. Daß „The 7th Guest" immer noch ungeschlagener Spitzenreiter ist, wird Kenner dieses Grafikvergnügend kaum verwundern.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



Die Perfektionisten waren wieder am Werk. Microprose hätte keinen besseren Schauplatz wählen können als die stimmungsvollen Gemäuer der Pariser Oper.

- ***Return Of The Phantom***
  Reizvolle Atmosphäre mit ausgezeichneter Spielbarkeit, das zeichnet "Return Of The Phantom" aus.

- ***Eishockey Manager***
  Einen würdigeren Nachfolger für den "Bundesliga Manager" hätte Software 2000 nicht präsentieren können.

- ***Syndicate***
  Die grausame Zukunftsvorstellung von einer mechanisierten Menschheit wurde bislang nicht besser dargestellt.

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action
Prince Of Persia 2 .... 80%
Dynablaster 75%
The Legend of Myra 74%
Grand Prix Unlimited 74%
Mantis 71%

Beat ´em Up
Double Dragon III 33%

Jump ´n Run
Zool 76%
Elf 74%
Trolls 72%
Cave Man Ninja 68%
Risky Woods 68%

Adventure
Alone in the Dark 92%
Space Quest 5 .... 90%
The Lost Files of Sherlock Holmes 86%
King´s Quest 6 .... 86%
Inca 85%

Textadventure
Spellcasting 301: Springbreak 84%
Eric the Unready 78%
Hexuma 65%

Denkspiel
The Incredible Machine 86%
Oxyd 85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon 83%
Wordtris 82%
Push Over 81%

Strategie
Lemmings 2 - The Tribes 93%
Historyline 1914-1918 .... 88%
Dune 2 .... 87%
Empire Deluxe 85%
Battlechess 4000 .... 84%

Simulation
Strike Commander 96%
XWing 93%
Comanche 92%
F15 Strike Eagle 3 .... 92%
Microprose F1 Grand Prix 87%

Rollenspiel
Ultima Underworld II 93%
Ultima VII - Serpent Isle 92%
BAT II 92%
Quest for Glory 3 .... 90%
Might & Magic 4 - Clouds of Xeen 88%

Sportspiel
Links 386 pro 93%
Hardball III 85%
Michael Jordan in Flight 82%
David Leadbetters Golf 82%
TV Sports Boxing 81%

Wirtschaftssimulation
1869 .... 74%
Dynatech 70%
Elysium 63%
Multi Pl. Soccer Man. 26%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Zeit
1	(2)	**Strike Commander**	Origin/2.Monat
2	(1)	**X-Wing**	Lucas Arts/4.Monat
3	(-)	**Eishockey Manager**	Software 2000/NEU
4	(3)	**Lemmings II: The Tribes**	Psygnosis/3.Monat
5	(4)	**Comanche**	Nova Logic/7.Monat
6	(20)	**Comanche Global Chall.**	Nova Logic/2.Monat
7	(11)	**Ultima Underworld II**	Origin/5.Monat
8	(7)	**Historyline**	Blue Byte/7.Monat
9	(16)	**F-15 Strike Eagle**	Microprose/6.Monat
10	(8)	**Der Patrizier**	Ascon/11.Monat

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Zeit
1	(1)	**The 7th Guest**	Virgin Games/2.Monat
2	(2)	**Der Patrizier**	Ascon/2.Monat
3	(8)	**Wing Commander**	Origin/2.Monat
4	(3)	**Battle Chess**	Interplay/2.Monat
5	(4)	**Sherlock Holmes 2**	ICOM/2.Monat
6	(-)	**SWOTL**	Lucas Arts/NEU
7	(6)	**Monkey Island**	Lucas Arts/2.Monat
8	(10)	**Prince of Persia**	Electronic Arts/2.Monat
9	(9)	**Loom**	Lucas Arts/2.Monat
10	(5)	**Eco Quest**	Sierra Online/2.Monat

Die PC Games Coverdisk 8/93

So geht´s...

Die Einschränkung der Demoversion gegenüber der endgültigen Version besteht lediglich in einem Zeitlimit, das jedes Spiel nach einigen Minuten unterbricht.

Festplatteninstallation:

1. Legen Sie die Coverdisk in Ihr 3,5" Laufwerk und tippen Sie:
   b: (+ Entertaste)
   oder a: (+ Entertaste)
   je nachdem, wie Ihr Laufwerk benannt ist.
2. Geben Sie
   install (+ Entertaste) ein.

Nach erfolgter Installation können Sie das Spiel mit
"PD" (+ Entertaste) starten.

Bitte beachten Sie:
- Tastaturbelegung: Die linke und rechte Shift-Taste steuert den linken und rechten Flipper. Der Ball wird durch Drücken der CTRL- bzw. STRG-Taste eingeworfen, je länger die Taste gehalten wird, um so stärker ist die Beschleunigung. Mit der Leertaste können sie den Flipper "Tilten", also anstoßen.
- Zwischen den Spielen reagiert das Spiel nicht auf Tastendruck. Erst wenn die Laufschrift erscheint, gehts auf Druck der Leertaste weiter.
- Um das Spiel zu beenden, drücken Sie während des "Adler"-Bildes die ESCAPE-Taste.

Wir übernehmen Garantie,...

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 8/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: ______________________

Straße, Hausnummer: ______________________

PLZ, Wohnort: ______________________

Fehlerbeschreibung: ______________________

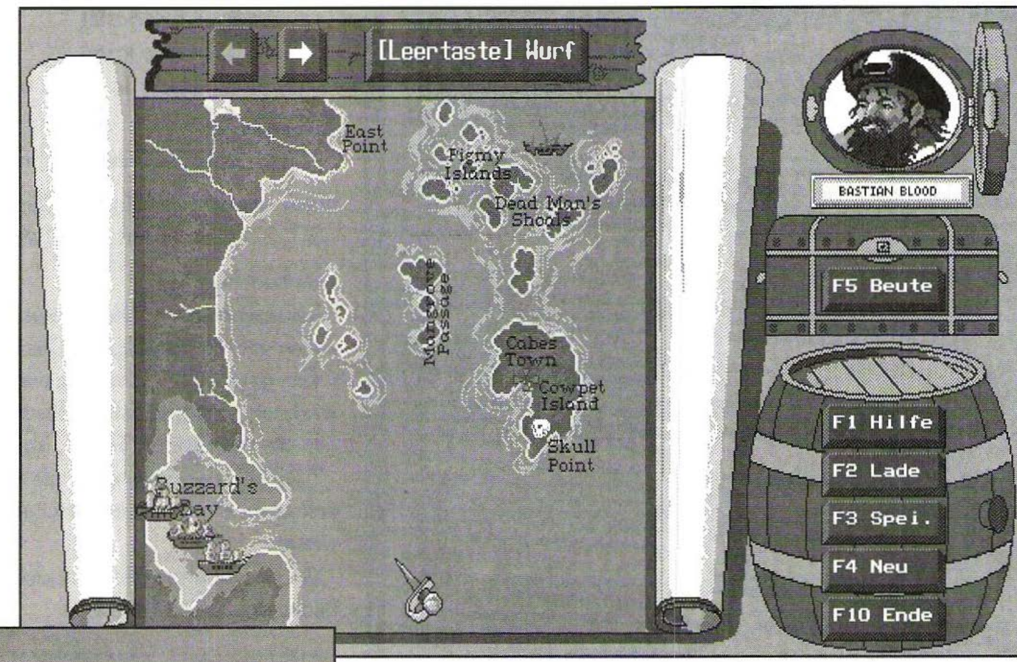
____

____

Redhaak's Revenge

Die Rache des Piraten

Basierend auf Robert Stevensons "Schatzinsel" hat die Crew um Mark Prestwich ein wunderbares Spiel mit detailreichen Grafiken, die teilweise animiert sind, und pfiffigen Fragen geschaffen. In Redhook's Revenge spielen drei Spieler gegeneinander, auf Wunsch übernimmt der Computer die Parts der anderen Mitspieler. In der Shareversion haben Sie die Wahl zwischen den Piraten Bastian Blood und Le Boucher und der Piratin Lucrecia De Peligro. Jeder Freibeuter wird durch ein bullaugenrundes Bild portraitiert. Als Spielfeld dient eine Seekarte der Karibik. Die Kapitäne würfeln dann der Reihe nach und je nachdem, auf welchem Feld Ihr Schiff gelandet ist, passiert folgendes: Redhook, der große Pirat stellt Ihnen eine Frage aus den Gebieten Schiffe, Piraten, Geschichte, Segeln oder Geografie. Eine richtige Antwort wird mit Kanonen, Gold oder einer Versicherungspolice (jawoll, einer Versicherungspolice!) honoriert.



- Sie sind auf einem Unglücksfeld gelandet, was zur Folge hat, daß Ihr Schiff auf einer Sandbank strandet, die Mannschaft meutert oder Sie kassieren eine satte Breitseite und müssen erstmal einige Runden aussetzen, um den Schaden zu beheben.



- Dann gibt es noch die Schatzfelder und die Kampffelder (entweder Sie treten gegen einen anderen Piraten an oder es gibt eine Stadt zu plündern). Bei diesen Schlachten gilt: Je mehr Kanonen Sie besitzen, um so eher können Sie hoffen, die Schlacht zu gewinnen und die Prise einzustreichen. Über Sieg und Niederlage können auch die Nahrungsfelder entscheiden: Hier bietet Redhook Ihnen Wasser, Essen und Rum (hebt die Stimmung der Mannschaft) zum Kauf an. Kaufen Sie, es lohnt sich immer, denn eine satte Mannschaft ist zufrieden und eine zufriedene Mannschaft meutert nicht...

Sieger ist, wer am Ende die meisten Dublonen gehortet hat und nicht, wer zuerst wieder im Hafen ist. Das Ziel eines richtigen Piraten ist schließlich nicht der Hafen, sondern eine fette Prise. Wenn Ihnen Redhook's Revenge gefällt, sollten Sie sich registrieren lassen: In der Vollversion jagen fünf statt nur drei Mitspieler den Schätzen nach, und das Seegebiet, indem Sie auf Raubzug gehen können, ist dreimal so groß.

Fazit: Unbedingt empfehlenswert! Redhook's Revenge ist ein exzellent programmiertes Spiel. Eine fantasievolle Spielidee (Brettspiel plus Trivial Pursuit-Elemente) verpackt in ein leuchtendes Grafikgewand und dazu noch die passende Musik, was will man mehr.





Redhooks Revange

Brettspiel mit Trivial Pursuit-Elementen

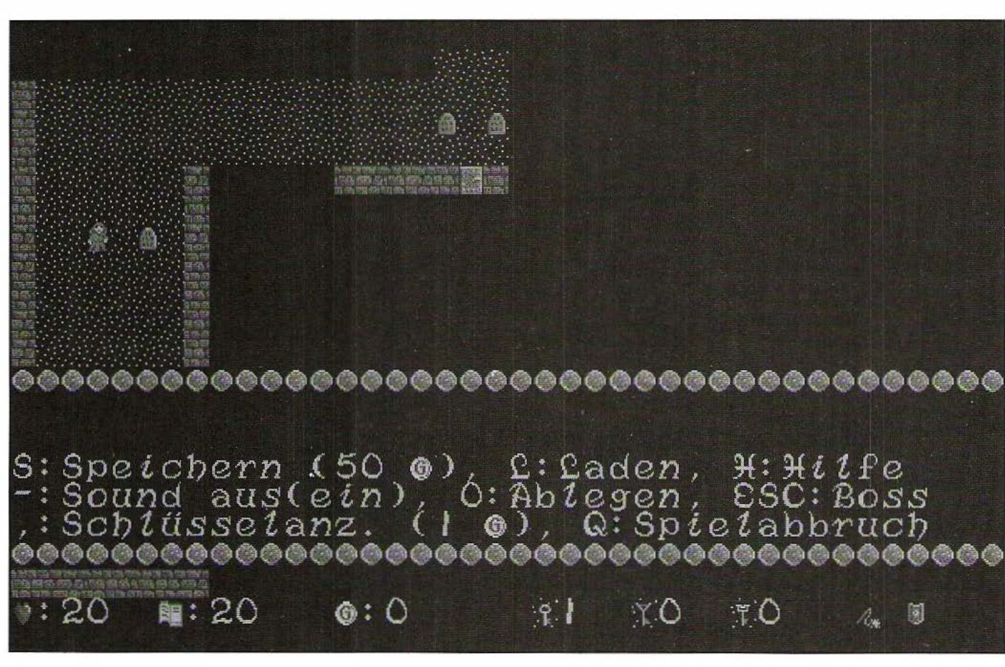
IBM-Kompatibler AT (286er Prozessor oder besser) mit 640 KByte RAM, Festplatte, VGA-Karte und MS-DOS 3.x, Maus und Sounkarte (Adlib, bzw. SoundBlaster)

Designer	ImagiSOFT
Registrierung	DM 56,- inkl. Porto und Verpackung
Muster von	Jürgen Egeling Computer/Karlsruhe

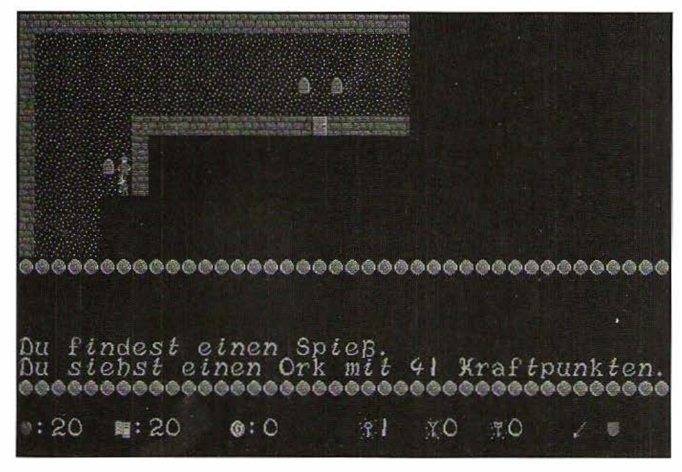
Die Gemäuer von Kalawaum

Auf der Mauer auf der Lauer liegt der Ork...

Horst Werner hat sich bei der Entwicklung von Kalawaum stark an Paganitzu von Apogee orientiert. Wer dieses Spiel kennt, wird sich auch in Kalawaum schnell zurechtfinden. Neulinge werden dafür häufiger mal "ins Gras beißen", denn die Monster sind ziemlich aggressiv und lassen sich nur nach harten Kämpfen besiegen. Die Story: Die seit langem leerstehende Festung Kalawaum (in grauer Vorzeit gebaut, doch seit langem verlassen und gemieden) soll wieder hergerichtet werden. Der große Magier Al Khwarizmi möchte in dieser abgelegenen Bergfeste seinen Lebensabend verbringen. Die mit dem Gepäck vorausgeschickte Dienerschaft verschwand jedoch spurlos. Da wurde der alte Zauberer ziemlich mißtrauisch und beschloß erst mal einen professionellen Ruinenentweser vorzuschicken, der die Gemäuer von Trollen, Orks und anderem Ungetier befreien soll. Das ist Ihr Job. Locker springen Sie - mit einer Dämonenpeitsche bewaffnet - über die Festungsmauer in den Innenhof. Das erste, was Sie sehen, ist ein frisch aufgeworfenes Grab... Doch nun ist es zu spät, um den Rückzug anzutreten; entweder Sie verdienen sich die 1.000 Belohnungs-Goldstücke oder das nächste Grab gehört Ihnen. Zum Spielablauf: Gesteuert wird die Spielfigur (je nach Geschlecht des Spielers entweder eine Frau oder ein Mann) mit den Cursortasten. Dabei entdecken Sie ständig neue Teile der Katakomben. Schlüssel, Waffen und andere Gegenstände werden durch Darüberlaufen aufgesammelt. Wie es guter Adventure-Brauch ist, finden Sie in der Statusanzeige Informationen über Kraft, Erfahrung und Finanzen der Spielfigur, sowie über die mitgeführten Gegenstände. Erfahrungspunkte gibt's für jeden gewonnenen Zweikampf, Geld und Gegenstände finden Sie beim Durchstreifen der Katakomben. Kalawaum ist ein nett gemachtes Adventure, das im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen dieses Genres auch auf einem 286er noch vernünftig spielbar ist. Dafür müssen natürlich Abstriche bei der Grafik gemacht werden und Sound gibt's auch keinen. Aber für Spieler, die bereit sind eine hochauflösende Grafik durch Vorstellungskraft zu ersetzen, ist Kalawaum sicherlich interessant.



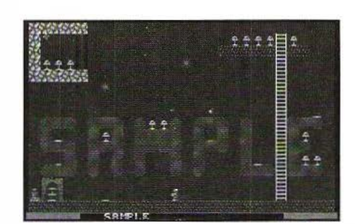


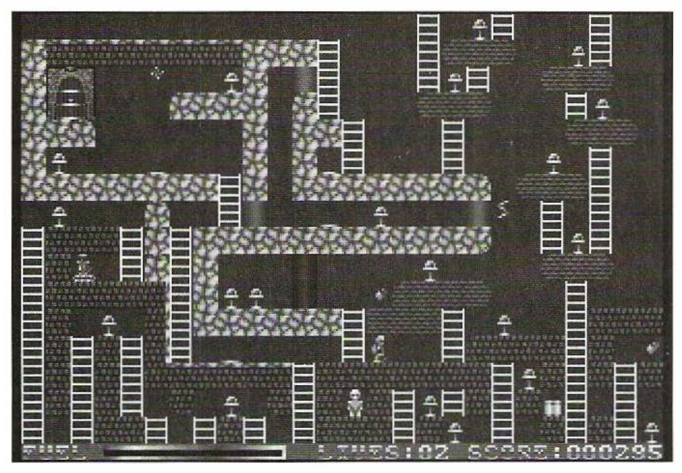



Die Gemäuer von Kalawaum V3.1
Adventure

IBM kompatibler AT (286er Prozessor oder besser) mit 640 KByte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte und MS-DOS 3.x

Designer	Horst Werner
Registrierung	keine, da Freeware
Muster von	Mad Data/Düsseldorf

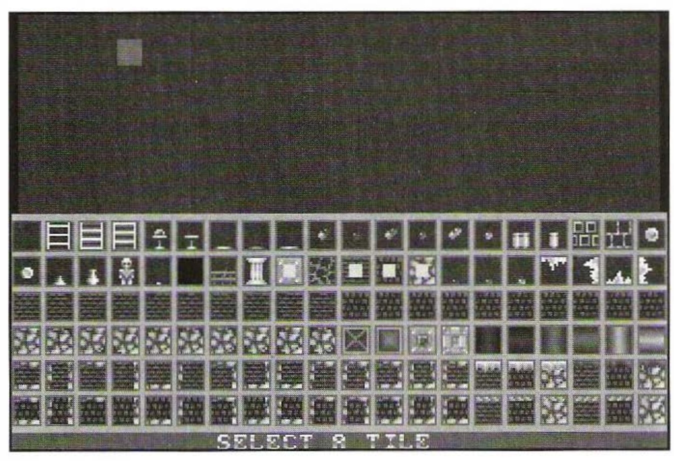




Jetpack

Rasender Raketenrucksack

Die Spielidee: Sie sind ein Schatzsucher - mit ihrem Raketenrucksack auf dem Rücken überfliegen Sie alle Feinde in riesigen Hüpfern und sammeln dabei alle Wertgegenstände (vor allem Edelsteine, aber auch Powerpacks für den Raketenrucksack) im Level ein. Sobald alle Preziosen im Sack sind, fliegen Sie in den nächsten der insgesamt 100 Levels. Die Levels sind sehr abwechslungsreich gestaltet, es gibt acht verschiedene Monster, Teleporterstationen, sechs verschiedene Schätze und Rüstungsgegenstände warten darauf, eingesammelt zu werden. Zusätzliche Raffinessen bringen weitere Spannung. So gibt es beispielsweise Bereiche eines Levels, die durch Laserstrahlen blockiert sind und nur erreicht werden können, indem man versteckte Schalter betätigt. An Waffen haben Sie vor allem Ihren Raketenrucksack, mit dem Sie den Feinden einfach davonfliegen. Ansonsten gibt's nach Laserpistolen und Energieschilde zur Verteidigung. Wie für solche Tempospiele üblich, sollten Sie Jetpack am besten mit einem Joystick spielen, aber auch über die Tastatur läßt sich das Game akzeptabel spielen. Bemerkenswert ist der mitgelieferte Level-Editor, mit dem Sie sehr komfortabel eigene Levels entwerfen. Maximal 100 verschiedene Levels können Sie konstruieren. Zusammengestellt werden die Levels aus einem 120 verschiedene Teile umfassenden Fundus. Von der einfachen Mauer, bis zur Teleporterstation ist alles dabei, Sie können also aus dem Vollen schöpfen. Sehr praktisch: Die neuen Levels können gleich innerhalb des Editors getestet werden. Damit ist sichergestellt, daß nur wirklich funktionierende Levels die Werkstatt verlassen. Fazit: Jetpack ist ein witziges Jump & Run-Spiel. Leider sind die Sprites der Spielfiguren etwas klein geraten, dafür sind die Levels um so abwechslungsreicher. Kurzum, Jetpack ist ein nettes Spielchen für zwischendurch.





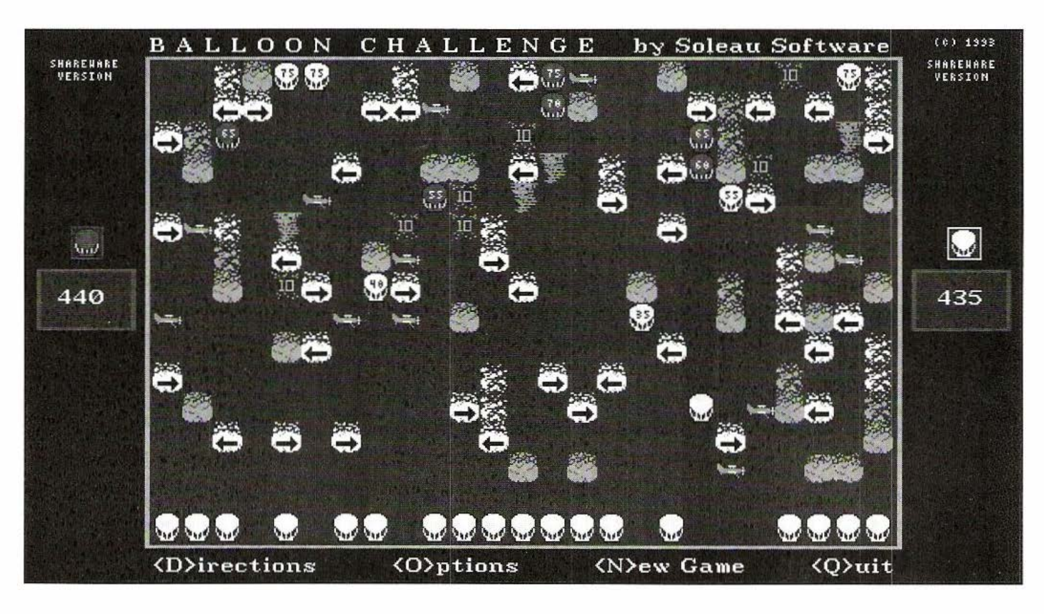
Jetpack
Fly & Run-Game

IBM-kompatibler AT / (286er Prozessor oder besser) mit 640 KByte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte und MS-DOS 3.x

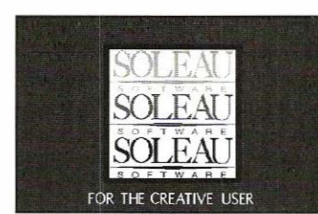
Designer	Adam Pedersen
Registrierung	22 $
Muster von	Mad Data/Düsseldorf

Balloon Challenge

Wettkampf der Ballonfahrer



Ziel des Spiels ist es, 25 Ballons so hoch wie möglich steigen zu lassen. Sie spielen dabei gegen den Computer, der ebenfalls Ballons steigen läßt. Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, ist Sieger. Allerdings müssen Sie aufpassen, nicht mit einem der zahlreichen Flugzeuge zusammenzustoßen (ein Crash mit einem Flieger und der Ballon stürzt ab). Dem Höhendrang ebenfalls hinderlich sind die tiefhängenden dunklen Wolken. Stimmung in den Ballonkorb bringen dagegen die weißen Wolken, sie lenken den Ballon nach links oder rechts ab, dadurch hat der die Chance das Hindernis zu umgehen. Trifft ein Ballon auf einen Hurrican, so wird er gehörig durcheinander gewir-



belt und taucht an einer anderen Stelle des Spielfeldes wieder auf. Sie sollten den Hurricans trotzdem nicht aus dem Weg gehen, sondern sich mutig hineinstürzen und versuchen sich vom Sturm ganz nach oben wirbeln zu lassen. Ebenfalls gut für's Punktekonto sind die Bonuswolken, wenn ein Ballon eine solche Wolke beim Aufstieg berührt, kassiert er die in der Wolke angezeigten Punkte. Die Punkteverteilung richtet sich streng nach der erreichten Höhe, für jede Zeile gibt's fünf Punkte.

Fazit: Mit Balloon Challenge legt William Soleau ein weiteres pfiffiges Denk- und Strategiespiel vor. Das Spiel ist sehr einfach zu bedienen, trotzdem müssen Sie ganz schön tüfteln, um den Sieg gegen den Computer zu erringen.



Balloon Challenge 1.0
Denkspiel

IBM-kompatibler AT (286er Prozessor oder besser) mit 640 KByte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte und MS-DOS 3.x

Designer	Soleau Software
Registrierung	12 $
Muster von	Mad Data/Düsseldorf



Bezugsquellen

CDV
Postfach 2749
Ettlinger Straße 5
76 137 Karlsruhe

Jürgen Egeling Computer
Werderstraße 41
76 137 Karlsruhe

PD-Profi Zöttlein
Kühnhausen 43
86 554 Pöttmes

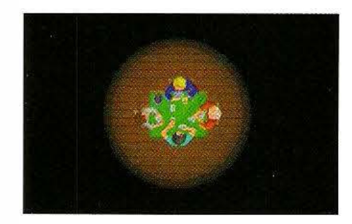
Volksware
Sonnenstraße 12
80 331 München

Albert Warnecke
Mad Data
Postfach 10 28 18
40019 Düsseldorf

Bridge Master

Brückenmeister

Seitdem Microsoft mit Solitär für Windows Computerkartenspiele wieder hoffähig werden ließ, boomt der Markt. Neben unzähligen Public Domain- und Sharewareprogrammen tauchen vereinzelt kommerzielle Spiele großer Hersteller auf.





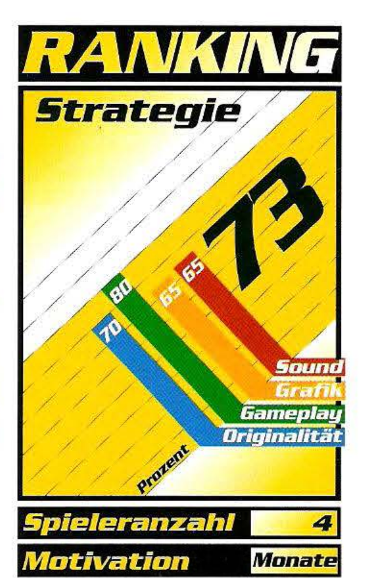
Bridge ist trotz der relativ einfachen Regeln ein sehr anspruchsvolles Spiel, bei dem sich die zwei Spielpartner gut aufeinander abstimmen müssen, und hat schon deshalb seinen Ruf als Alt-Damen-Spiel nicht verdient. Die technische Realisierung der Computerversion kann sich sehen lassen. Alle unterstützten Grafikstandards bieten ein überzeugendes Bild, die teils geringen Auflösungen wurden durch optische Tricks kaschiert. Aus der Soundkarte ertönt beruhigende Musik, auf Wunsch werden sogar die gespielten Karten angesagt - wobei die Sprachausgabe über die PC-Hupe sogar überzeugender war als über eine SoundBlaster-Karte. Auf der optisch ansprechend gestalteten Oberfläche kann man durch bloßes Anklicken der gewünschten Karten das gesamte Spiel bestreiten. Neben einer ausgereiften Hilfs- und Ratschlagfunktion kann man das Spielfeld seinen eigenen optischen Vorstellungen anpassen und unter drei Spielmodi und den acht gewöhnlichsten Kniffen wählen. Das Highlight stellt jedoch die Link-Möglichkeit dar. Über Modem oder Nullmodem können zwei Spieler mit- oder gegeneinander spielen, über ein Netzwerk können sogar bis zu vier Spieler miteinander spielen. Da man sich hier nicht gegenseitig in die Karten sehen kann, kommt erst hier das "echte" Feeling auf!

Harald Wagner ■





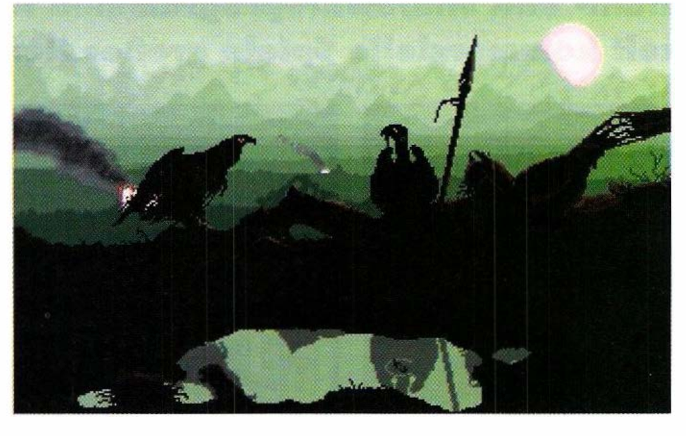




Ambush at Sorinor

Überraschungsangriff aus dem Hinterhalt

Leise rascheln die Blätter der Bäume im Wind. Die Karawane nähert sich langsam dem Eingang der verlorenen Schlucht. Jeden Moment müssen sie mit einem Angriff der Orcs rechnen. Und dann ist es endlich soweit: Die Orcs springen aus ihrem Versteck, der Sturm beginnt ...



Wenn sich in Ihnen beim Lesen von Büchern aus der Dragonlance- oder Forgotten Realms-Reihe oder auch anderen Fantasyromanen schon einmal das Verlangen gemeldet hat, bei den Schlachten gegen all die unterschiedlichen Kreaturen selbst dabei zu sein, dann könnte dieses Strategiespiel genau das Richtige für Sie sein. In Ambush at Sorinor versucht jeweils eine mehr oder weniger große Truppe, z. B. ein Handelskonvoy oder königliche Abgesandte mit Geleitschutz, ein Gebiet zu durchqueren, während die andere Armee sie logischerweise daran zu hindern versucht.

Unübersichtlich

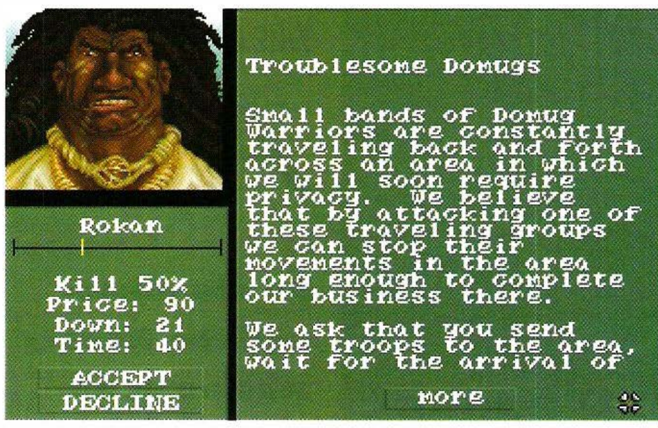
Wenn Sie sich im Hauptmenü für einen der Menüpunkte (Kampagne, Einzelschlacht oder Scenario-Editor) entschieden haben, so kommen Sie in einen Übersichtsbildschirm über das Schlachtfeld, wo sich erst einmal Ihr Gesicht zu einem großen Fragezeichen verformen dürfte. Von sogenannter intuitiver Bedienung keine Spur. Etwa 80% des Bildschirms wird von einer großen Übersichtskarte in Anspruch genommen, die restlichen 20% am linken Bildschirmrand werden von kleinen Icons aufgefüllt. Im direkten Vergleich mit Windows schneiden diese aber schlecht ab. Ungenaue, grobe Zeichnungen lassen die Funktion nicht einmal erahnen. Zum Glück existiert aber das schon von Sierra-Spielen bekannte Fragezeichen, mit dem der Spieler sich die Funktion der einzelnen Buttons anzeigen lassen kann. Da diese Beschreibungen aber doch sehr kurz ausgefallen sind, empfiehlt sich ein Blick in die ausführliche Anleitung. In ihr wird jeder Button sowie die vielen im Spiel auftauchenden Krieger erklärt. Eine übersichtlichere Oberfläche hätte dem Spiel aber auf keinen Fall geschadet.
Das eigentliche Spiel unterteilt sich nun in zwei unterschiedliche Phasen, die Planungs- und die Aktionsphase.



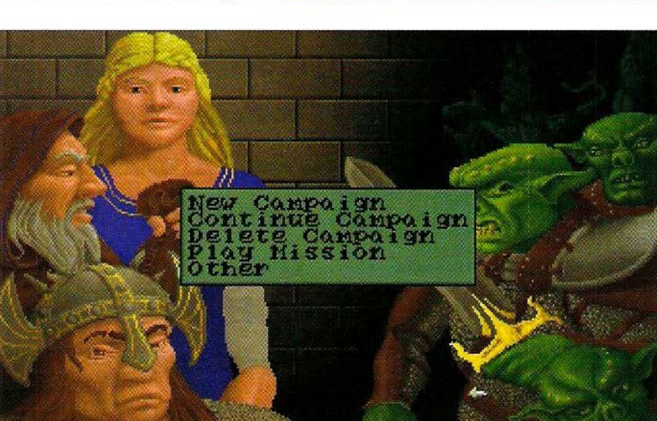


Planungsphase

In dieser ersten Phase können Sie sich das künftige Schlachtfeld betrachten, gegebenenfalls gute Plätze für Überfalle suchen und aus den vielen verfügbaren Soldaten, Zauberern und sonstigen Wesen eine schlagkräftige Armee in Ihrem finanziellen Rahmen erstellen. Zur Verfügung stehen Ihnen dafür Fußsoldaten, Reiter, Bogenschützen, Elite und Heldeneinheiten der verschiedenen Rassen wie Orcs, Zwerge, Elfen usw.
Aber auch Spezialeinheiten wie Zauberer und Soldaten der Todeskönigin können vorkommen.





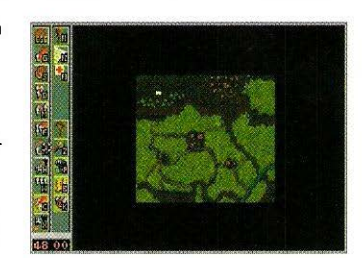


Schleimige Orks, wilde Krieger und weise Magier: In Sorinor ist die Hölle los.

Die gekauften Soldaten können Sie nun beliebig auf der Landkarte verteilen. Sie können sie im Unterholz verstecken oder auch offen auf eine Straße stellen, um diese dem Feind als gefährlich anzuzeigen und ihn vielleicht in einen Hinterhalt zu locken. Des Weiteren können an strategisch günstigen Stellen auch Fallen aufgebaut werden. Diese reichen von einfachen Fallgruben, die sich naturgemäß am besten in engen Schluchten machen, über steineschleudernde Fallen bis hin zu dem gegenwärtigen High-End-Produkt, einer Falle die magische Kugeln in Richtung der Gegner aussendet und die bei Kontakt explodieren. Wenn Sie nun alle Söldner versteckt und alle Fallen gesetzt haben, können Sie in die Aktionsphase übergehen.

Aktionsphase

In dieser Phase spielt sich nun die eigentliche Schlacht ab. Die gegnerischen Truppen erscheinen auf dem Bildschirm und Sie müssen versuchen, Ihre Mission zu erfüllen. Dazu stehen Ihnen nun Kommandos wie Feind verfolgen, Feind



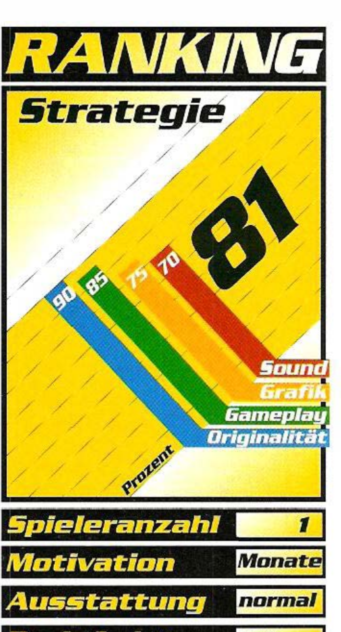
attackieren, Truppen teilen bzw. zusammenziehen und vieles mehr zur Verfügung. Auf Befehl bringt Ihnen Ihr Adjutant auch einen Statusbericht der Schlacht, der Sie sowohl über Ihre eigenen wie auch die Verluste der gegnerischen Seite informiert. Die Schlacht ist zu Ende, sobald entweder das Zeitlimit abgelaufen ist oder alle Ihre Soldaten vernichtet wurden. Wie gesagt können Sie aber beide Seiten verkörpern, sowohl Angreifer als auch Angegriffener. Im letzteren Fall stellt selbstverständlich der Computer die Fallen auf.

Der Scenario-Editor

Oft genug wurde es schon bemängelt, daß einige Softwarefirmen sich scheinbar aus dem Verkauf von Scenario-Editoren einen zweiten Finanzstoß auf Kosten der Spieler erhoffen, die für ein technisch meist identisches Programm noch einmal mit DM 60,- bis DM 80,- zur Kasse gebeten werden. Doch diesem Mißstand hat sich Mindcraft angenommen und das Spiel von Anfang an mit einem leistungsstarken Scenario-Editor ausgestattet. Sie können auf Wunsch eine der über 40 verschiedenen Beispielkarten verändern oder auch eine vollkommen neue Karte erstellen. Dazu stehen Ihnen mehrere verschiedene Grafiksets zur Verfügung. Sie können Ihren Überfall sowohl an der Küste, in einer Großstadt oder auch in den ewig mit Eis bedeckten Bergen spielen lassen. Ihrer Fantasie sind hier fast keine Grenzen gesetzt. Natürlich können Sie auch all die eigentlich der Planungsphase vorbehaltenen Aktionen wie Truppen kaufen und Fallen setzen ausführen.
Mit Ambush at Sorinor hat Mindcraft wie schon mit Siege ein Spiel geschaffen, das, vorausgesetzt man ist ein Freund der Thematik, überzeugen kann. Eine für Strategiespiele gute Grafik und dazu passende Soundunterstützung wurden mit einem äußerst motivierenden Spielprinzip verknüpft. Was dabei herausgekommen ist, kann sich wirklich sehen lassen. Einzig die etwas gewöhnungsbedürftige Oberfläche drückt die Wertung. Aber nach einer gewissen "Einarbeitungszeit" (Arbeit?) läßt es sich mit ihr durchaus spielen. Rundherum empfehlenswert!

Lars Geiger ■





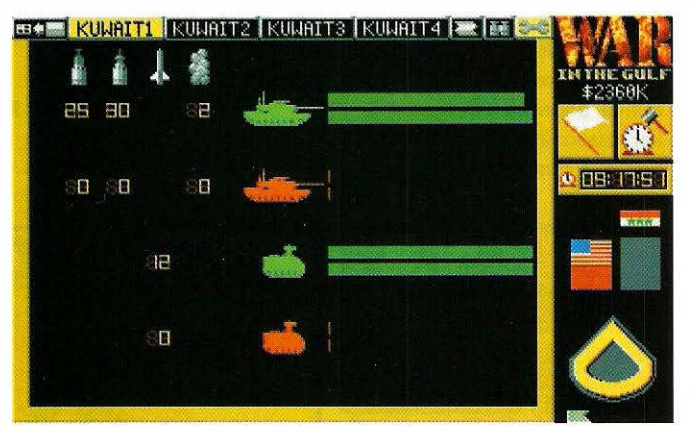


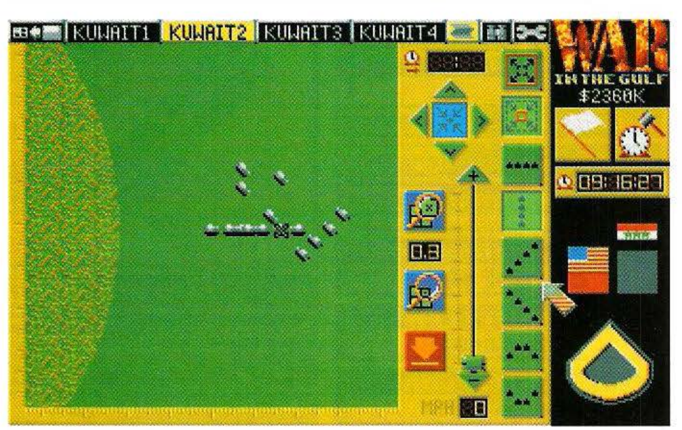
War at the Gulf

Aufg

An die allmonatliche Neuerscheinung namens "ultimative Golfkriegssimulation" haben wir uns ja zwischenzeitlich gewöhnt. Doch War at the Gulf fällt hier aus dem Rahmen - das neue Machwerk aus dem Hause empire, noch dazu schon seit langem angekündigt, ist ein wirklich dreistes Musterbeispiel für die Ideenarmut in weiten Kreisen der Softwareindustrie.

Man nehme: - ein altes Strategiespiel, viel gelbe Farbe, reichlich Vorankündigung und lasse die Sache kurze Zeit ruhen - und schon haben wir eine neue "ultimative Golfkriegssimulation". Das altehrwürdige Team Yankee ist einigen sicher noch ein Begriff - erst vor einem halben Jahr wurden die letzten Exemplare in einer Spielesammlung aus den Lagern geräumt: Man mußte vier Panzergruppen mit jeweils vier Panzern durch das Feindesland steuern (gleichzeitig!) und so die Feinde umzingeln oder ablenken. Die ehemals grüne Landschaft wurde gelb eingefärbt, Bäume durch brennende Ölquellen ersetzt und auch die Missionen wurden gründlich umgearbeitet. Natürlich macht ein solches Vorgehen ein gutes Spiel nicht schlechter, aber es ist doch nicht unbedingt das, was der ahnungslose Käufer beim Kauf erwartet. Allerdings hat sich empire die Kritiken an Team Yankee zu Herzen genommen und den Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen stark erhöht. So reicht es nun nicht mehr, mit sechzehn Panzern über die Landschaft zu rasen und alles feindliche niederzuknallen. Besonderer Wert wurde auf den Schutz der Zivilbevölkerung gelegt, feindliche Raketen- und Treibstoffdepots sind die Ziele der Missionen. Der Spielablauf ist ganz einfach: In der Missionsbesprechung wird knapp erklärt, was das Ziel des Einsatzes ist, und

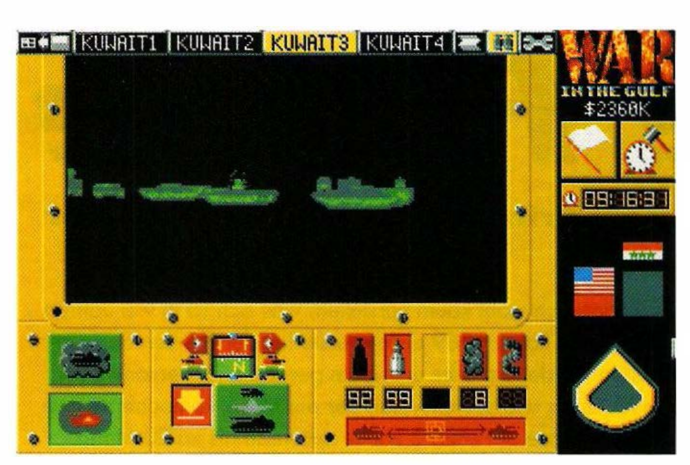




Fazit

War at the Gulf ist immer noch ein recht gutes Spiel. Obwohl es fast eine hundertprozentige Kopie von Team Yankee ist, und dementsprechend nicht dem neuesten Stand von Strategiespielen oder gar Simulationen entsprechen kann, ist es auch heute noch eine interessante Herausforderung, vier Panzergruppen gleichzeitig zu steuern. Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen wurde stark erhöht, dadurch ist das Spiel (vor allem für die eher actionliebenden Strategiespieler) eine anspruchsvolle Aufgabe geworden. War at the Gulf ist ein Probespielen auf jeden Fall wert, wer aber bereits Team Yankee besitzt, sollte sich einen Kauf mindestens zweimal überlegen.

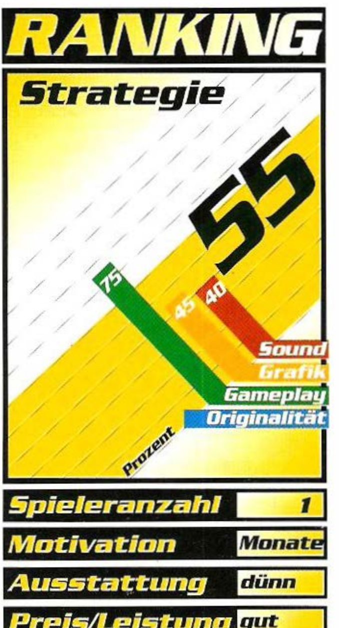
...gewärmt



schon übernimmt man die Kontrolle über die vier Panzergruppen. In Echtzeit muß man die Fahrtziele der Gruppen festlegen, besonders bei Suchfahrten oder Angriffen ist hier Effizienz gefragt. Wird eine feindliche Einheit gesichtet, wird diese in der Karte vermerkt und sollte so schnell wie möglich bekämpft werden, bevor sie sich im Dickicht (in der Wüste?) verstecken kann. Ist jeder Feind innerhalb von 40 Minuten getötet worden, wird dem tapferen Spieler eine Beförderung erteilt und auch gleich der nächste Einsatz angeboten. Auch grafisch kann War in the Gulf nicht mehr so ganz mithalten. Die Grafik entspricht der eines alten Flugsimulators: Polygonpyramiden auf einer flachen Landschaft stellen Berge, Häuser, Ölfelder und Depots dar, die Panzer werden mittels Bitmaps auf dem Bildschirm gezeigt. Um so erfreulicher ist die Bedienung des Spiels. Geschossen und gefahren wird durch einfaches Anklicken des Ziels, auch die anderen Aktionen sind bequem mit der Maus auszuführen. Der Sound wurde ebenfalls überarbeitet, so werden die gängigen Soundkarten unterstützt, über die einige blasse Geräusche zu hören sind.

Harald Wagner ■





Prince of Persia 2

The Shadow and the Flame

Lange Jahre ist es her, da mußte sich ein kleiner Prinz aus den Gewölben eines Palasts befreien.



Damals machte Prince of Persia 2 mit den gut animierten Spielfiguren auf sich aufmerksam. Vier Jahre später entsteht nun der Nachfolger, der aufgrund der Technik von damals, heute wieder von sich reden machen will. Angefangen hatte alles schon in der Schulzeit von Jordan Mechner, dem Macher der Prinzen-Serie. Damals hatte er noch nicht einmal einen eigenen Computer. Als er dann am heimischen Rechner antrat, schaffte er es bis 1982 fast 50 kleinere Spiele zu programmieren. Eines davon schickte er an Broderbund, wo er auch gleich eingestellt wurde.

Prince of Persia - 6 Sprachen, 20 Versionen

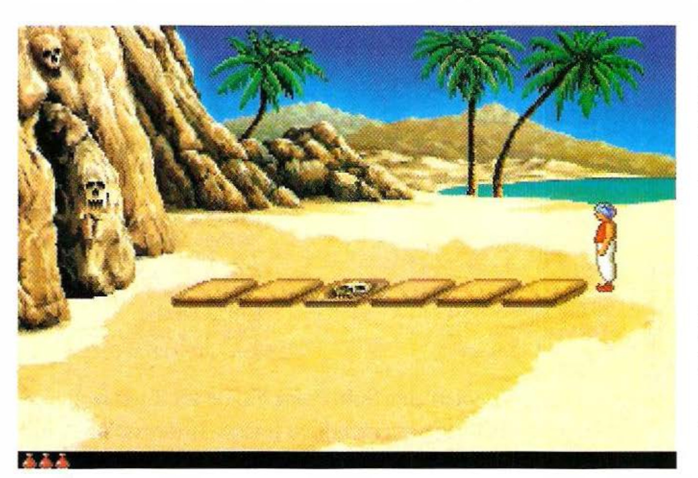
Sein erstes kommerzielles Spiel war Prince of Persia 1. Obwohl es in der Fachliteratur gute Kritiken bekam, schien es zunächst kein Hit zu werden. Erst als es in Europa mit neuer Verpackung zur Welt kam, schnellten die Verkaufszahlen in die Höhe (inzwischen ist Prince of Persia 1 im übrigen in sechs Sprachen übersetzt worden und in 20 Versionen zu haben). Zu diesem Zeitpunkt weilte Mechner allerdings schon gar nicht mehr in der Software-Branche. Komischerweise fand er erst wieder zu Computern zurück, als sich der Durchbruch mit dem ersten Prinzen anbahnte.

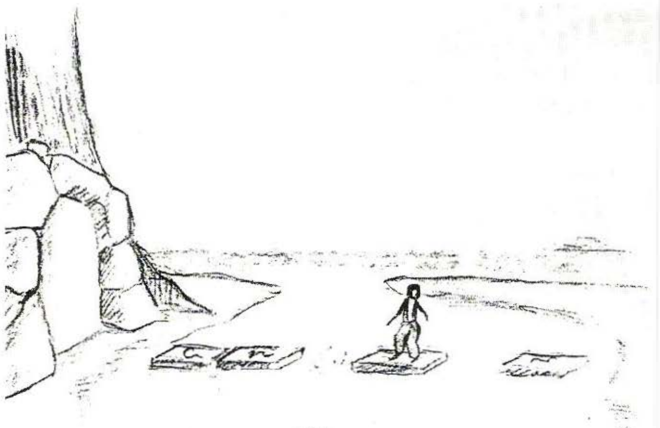
Die Prinzen-Story im Wandel der Zeit

Man kann sich wohl kaum vorstellen, was sich so in vier Jahren alles ändern kann. 1989 als der erste Teil der Prinzen-Saga erschaffen wurde, umfaßte das Team gerade zwei Personen: Jordan Mechner und seinen Vater, der die Musik komponierte. Die Crew für Prince of Persia 2 zählte zeitweise bis zu 20 Mann. Zwar wird heute jedes größere Softwareprogramm mit solchem Aufwand produziert, für Jordan Mechner war dies aber eine völlig neue Erfahrung. Er fühlte sich aber in seiner Rolle recht wohl. Mit professionellen und talentierten Leuten um sich herum zu arbeiten und nur noch über deren Schultern nach dem Rechten zu schauen, muß wohl auch angenehmer sein.

Von farblosen Klötzen und anderen Tricks

Aber genug der Geschichte. Wie entsteht so ein Spiel eigentlich? Wenn einer der 15 Levels in Planung geht, wird nicht etwa zuerst mal der Hintergrund gezeichnet, sondern zuallererst sind die Animationen dran. Dann werden diese Animationen zusammen mit der neuen Logik (wann renn ich, kämpf ich usw.) implementiert. Wenn dies geschehen ist, darf der "Leveldesigner" zur Arbeit schreiten. Wobei er keinen Wert auf Farbe legt, sondern einfach nur Klötze und Linien zeichnet, die dann als Hindernis, Boden, Abgrund usw. definiert werden. Erst wenn der Debugger sich dann oft genug über Abgründen schweben sah und in feste Böden einkrachte, sprich bis alle Fehler beseitigt sind, kann dann der "Background-Artist" seine 256 Farben über die triste Landschaft sprühen und einen attraktiven Hintergrund gestalten. Ganz am Ende können dann noch die Soundeffekte eingerichtet werden.





Vorher und Nachher: Die anfangs grobe Skizze wird zum farbenprächtigen Palmenstrand

Der intelligente Wächter

Das hört sich nun so einfach an. Aber was allein an Überlegungen anzustrengen sind, um in dem ja immer zweidimensional gehaltenen Spielfeld einen Wächter gegen den Prinzen kämpfen zu lassen, füllt Seiten. Wann gibt es eine Verfolgungsjagd, wann wird gekämpft, gesprungen, stehengeblieben, wann fällt der Wächter tot vom Geländer, wann bleibt er liegen. Man hat sich über all dies Gedanken gemacht und eine umfangreiche Logik entwickelt, die das Verhalten der Palastwachen diesmal um einiges realistischer macht als in Part 2.

In Prince 2 fiel jeder besiegte Gegner auf den Boden und war tot. Worauf sich das Programm die Koordinaten des Wächters merkte und ab jetzt jedes mal wenn das Bild neu gezeichnet werden mußte, erst den Hintergrund, dann die toten Wächter und nun den lebenden Prinzen zeichnete. Prince 2 integriert umherliegende Leichen einfach in den Hintergrund und erspart sich so einen Teil der Arbeit.

Nicht das dies nun einen Durchbruch in der Programmiertechnik darstellen würde, aber nur wenn in einem Programm eben alle solche Kniffe ausgenutzt werden, hat es heutzutage noch Chancen in der Softwarebranche mitzuhalten.

Professionell wird natürlich auch der Sound und die Musik integriert. Im Broderbund eigenen Tonstudio wurden also all die Schreie und Geräusche erzeugt, die die Wächter und Prinzen so verursachen, wenn sie auf eine der vielfältigen Methoden ins Gras beißen.

Auch die Bewegungsmöglichkeiten unseres Prinzen mußten erweitert werden. Zum Beispiel kann er sich nun selber flach auf den Boden werfen und vorwärtsrobben. Am Boden liegend wird er sein Schwert ziehen und Schlangen und anderes niederes Getier angreifen. Wieder mit beiden Füßen am Boden kann es nun durchaus auch vorkommen, das man es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun hat. Hierfür wurde die recht sinnvolle Möglichkeit eingeführt sich während des Kampfes umzudrehen. Als Folge dessen hat sich natürlich auch die Steuerung etwas verkompliziert. Auch wenn man manchmal zwischen SHIFT ALT und STRG ins Schwimmen kommt, in Fingerakrobatik artet es normalerweise nicht aus.

So sagte auch Jordan Mechner in einem Interview, es sei nicht Ziel der Fortsetzung gewesen ein komplizierteres oder anspruchsvolleres Spiel zu entwickeln, sondern die Möglichkeiten eines modernen PCs auszunutzen, das Gameplay zu verbessern und den Spaß im allgemeinen zu erhöhen.

Es bleibt nur noch zu hoffen, daß auch all die noblen Vorsätze gebührend umgesetzt wurden. Die Auflösung finden sie im Spieltest dieses Hefts.

Prince of Persia 2 - The Shadow and the Flame

Ein Prinz zum Küssen

Was nimmt man nicht alles für seine Angebetete auf sich - vor allem Adelige aus dem fernen Persien wissen davon ein Lied zu singen. In der Fortsetzung des Kultspiels Prince of Persia (kurz: POP) bietet sich nun erneut die Gelegenheit, den Säbel gegen böse Burschen zu schwingen.

Wo immer der Titel des Broderbund-Megaerfolges fällt, bekommen Computerspieler glänzende Augen und wissen von unglaublich realistischen Animationen und hervorragendem Leveldesign zu berichten. Jordan Mechner, der Designer dieses arabischen Heldenepos, hat das klassische Plattformspiel mit viel Action und einer guten Portion Adventure perfektioniert. Das neue Abenteuer knüpft an die Geschehnisse des ersten Teils an und erzählt die etwas schmalzige Lovestory zwischen dem tapferen Kämpfer und der anmutigen Prinzessin weiter.

The Show must go on

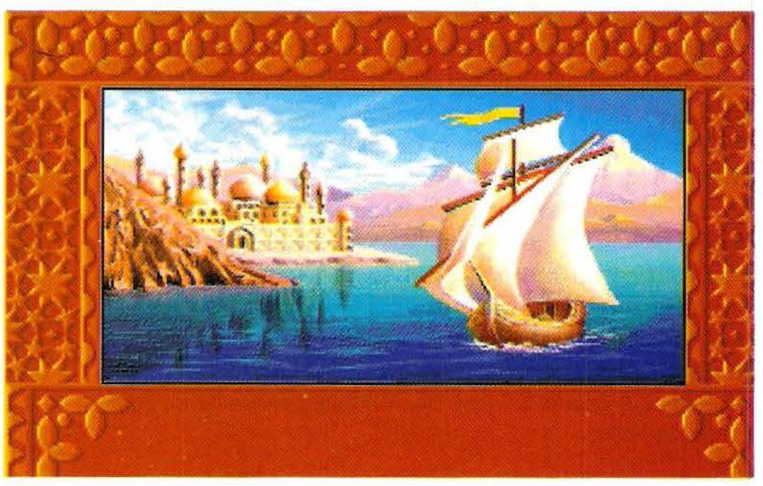
Wie allseits bekannt, haben die beiden Herzen doch noch zueinander gefunden und schließlich geheiratet. Das Glück währte aber nur elf Tage. Im stimmungsvollen Intro erfährt man, wie der Prinz eines Tages in den Thronsaal kommt und sich dem Sultan und seiner Tochter nähert, aber von den Wachen zurückgehalten wird. Es scheint ihn niemand zu erkennen, auch seine Angetraute blickt ihn mit erstaunten Augen an. Erst als aus dem Hintergrund eine Person zum Vorschein kommt, die ihm zum Verwechseln ähnlich sieht, erkennt er die fatale Situation und springt in bester Stuntman-Manier durch das Fenster auf das Dach des Palastes, wo bereits des Königs Soldaten auf ihn warten. Hinter seinem Ebenbild steckt der teuflische Magier Jaffar, der ihm im weiteren Verlauf noch einige Unannehmlichkeiten bereiten wird, da dieser es selbst auf die Prinzessin abgesehen hat. Der Prinz flieht auf ein Handelsschiff, das ihn zu einer Insel bringt, in deren Innerem sich wieder etliche Stockwerke mit neuen Gefahren befinden. Ab dem dritten Level kommt auch ein äußerst knapp bemessenes Zeitlimit dazu, denn zum Lösen des Spiels bleiben nur 75 Minuten.

Tödliche Dungeons

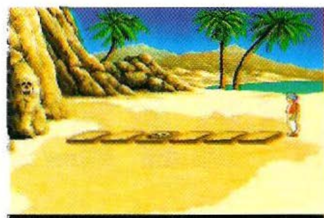
Auch diesmal fließt jede Menge Blut. In kaum einem anderen kommerziellen Spiel werden die Grausamkeiten so deutlich und mit viel Liebe zum Detail gezeigt wie bei diesem Broderbund-Programm. Es soll sogar Spieler gegeben haben, die den Prinzen absichtlich in die Stahlspitzen springen ließen, um sich an diesem Anblick zu erfreuen. Für Gänsehaut ist jedenfalls gesorgt: Blubbernde Lavamassen, Treibsand und die obligatorischen Pfähle, sogenannte Spikes, sind die Gewähr für abwechslungsreiches Sterben auf dem Monitor. Dazu gesellen sich Feinde in Massen, egal ob scheinbar harmlose Skelette oder Haudegen aus Fleisch und Blut, die mit spitzen Klingen der Titelfigur nach dem Leben trachten.
Zum Glück gibt es etliche, wenn auch gut versteckte Ener-

Die Perser waren große Seefahrer, aber vielleicht noch größere Helden.



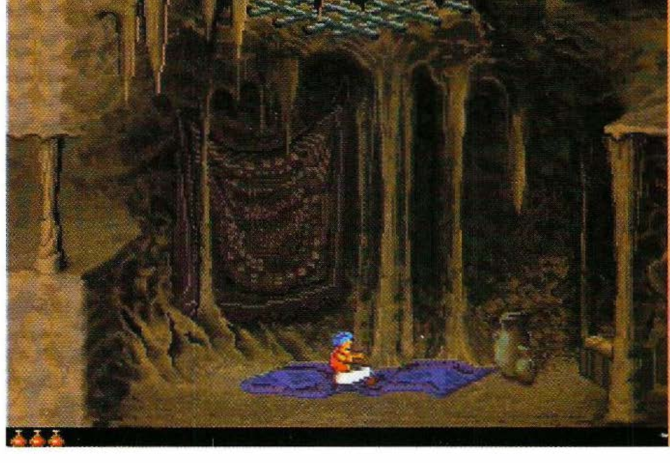








Krieger aus dem Reich der Toten. Der kleine Prinz muß sich mit allem auseinandersetzen.



giepunkte zu ergattern, die aus einem geschwächten Recken wieder einen konditionsstarken Fechter machen. Schluchten, Abgründe sowie giftige Tiere in allen Formen sind weitere Todesursachen, mit denen Sie bevorzugt rechnen dürfen. Um sich gegen diese Widrigkeiten zu wappnen, kann der Prinz jetzt z. B. durch enge Gänge kriechen, sich auf den Boden legen und außerdem mit dem Schwert schräg nach vorne stoßen. Ein weiteres Novum ist die Tatsache, daß mehrere Angreifer gleichzeitig auf dem Bildschirm erscheinen, während beim Vorgänger aus dem Jahre 1991 immer nur ein Gegner zu bekämpfen war. Magische Fähigkeiten wie das Werfen von Feuerbällen oder der berühmte Schattentrick (Person liegt "tot" auf dem Boden, Schatten kämpft weiter) runden die Neuheiten ab.

Macht hoch die Tür

Versteckte Hebel, Bruchplatten, Tore und geheime Gänge sind das Erfolgsrezept, das dieses Werk so faszinierend und spannend macht. Allerdings werden Sie auf etliches treffen, was Ihnen wohlbekannt vorkommt. Kaum ein Element, das man so oder ähnlich nicht schon bei der Urversion gesehen hat. Allerdings wurde an etlichen Stellen verbessert, um das Spiel auf den neuesten technischen Stand zu bringen. Dazu gehört zum einen die detailreiche Grafik, die sich viel farbenprächtiger präsentiert und eine tolle orientalische Atmosphäre zaubert. Zum anderen wurde am Sound gebastelt, und das Ergebnis kann sich durchaus hören lassen. Das Intro und die Zwischensequenzen bieten Sprachausgabe vom Feinsten, auch digitalisierte Effekte (Schwerterklirren, Geschrei und selbst kleinste Bewegungen des Helden) gehören zum "guten Ton" dieses Spiels. Voraussetzung für ungetrübten Hörgenuß sind 2 MB RAM, will man nicht nur der Begleitmusik lauschen. Die erweist sich allerdings als besonders störend, wenn man an einer Stelle festhängt und die etwas ausgefallenen Klänge unaufhörlich in gleicher Monotonie aus dem Lautsprecher dröhnen.
Zum Spielen eignen sich Joystick und Tastatur gleichermaßen. An der ausgereiften Steuerung wurde zum Glück wenig verändert, jedoch hat man jetzt eine wesentlich feinfühligere Kontrolle über das Schwert. Die Animationen sind aber nach wie vor das Beste an POP 2: Wirklichkeitsgetreu und vor allem rasend schnell, so daß das Spiel selbst bei 16 MHz mit durchaus akzeptabler Geschwindigkeit läuft. Wer möchte, kann auch von Windows aus starten, denn das Installationsprogramm richtet auf Wunsch gleich eine entsprechende Programmgruppe ein. Erstaunlicherweise bleibt das Tempo der Animationen erhalten, nur bei den SoundBlaster-Karten kann es zu Problemen mit den Interrupts kommen.

Altes Spiel in neuem Outfit

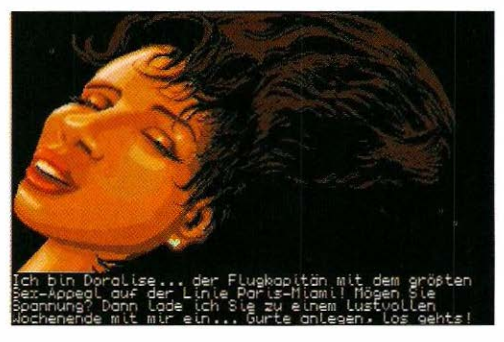
Insgesamt ist der "neue" Prince of Persia eine aufgepeppte Version der ersten Fassung. An allen Ecken und Enden wurde gefeilt, um den Ansprüchen der Besitzer von VGA-Karten und Soundkarten gerecht zu werden. Endlich hat man auch eine Funktion zum komfortablen Speichern von Spielständen integriert. Das Programm sammelt außerdem Pluspunkte bei der schicken Grafik, dem gelungenen Sound und der ausgezeichneten Steuerung, hingegen wurde bei den insgesamt 15 Levels nur ergänzt, nicht wesentlich erneuert. Der Schwierigkeitsgrad steigt moderat an, was besonders den unerfahrenen Spieler freuen dürfte. Zahlreiche Zwischensequenzen mit tollen Bildern und gesprochenen Dialogen sind schließlich das Sahnehäubchen dieses außergewöhnlichen Spiels.

Petra Maueröder ■



Auch Coktel Vision konnte sich durchringen. Drei ältere Spiele werden im Sammelpack als die "Kings of Adventure" zum Preis von einem angeboten.

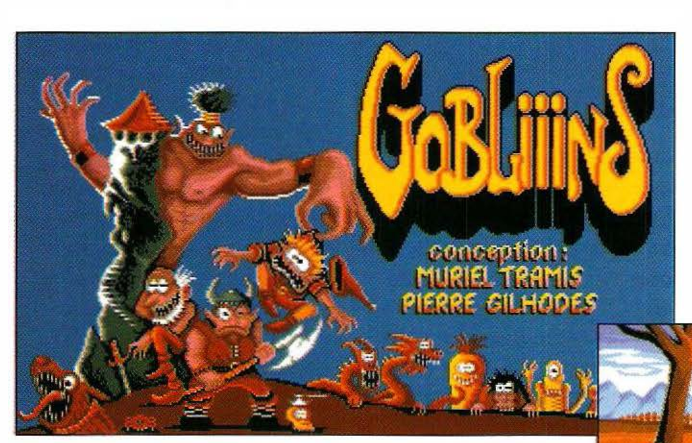
Kings of Adventure 1
Altlasten





Fascination

Das Erotik-Adventure stellte sich schon kurz nach dem Erscheinen vor anderthalb Jahren als ziemlicher Flop heraus. Interessant und sehenswert war lediglich der digitalisierte Video-Vorspann. Dem eigentlichen Abenteuer fehlte es an Witz, Komplexität und Atmosphäre. An der Version, die der Compilation beigelegt ist, verwunderte mich vor allem der geringe Platzverbrauch von gerade mal einer Diskette. Des Rätsels Lösung: Einzig und allein der erwähnte Vorspann hatte das Spiel auf eine stattliche Größe von mehreren Megabyte aufgeblasen, und der wurde für die Compilation kurzerhand weggelassen.
Was übrigbleibt ist ein grellbuntes Abenteuer nach "Miami Vice"-Art, verschiedene Rätsel, die Adventure-Einsteiger für ein oder zwei Abende unterhalten könnten, und zahlreiche plumpe Anspielungen.
Bei Coktel Vision zählt Fascination glücklicherweise zu den Ausrutschern.



Bargon Attack

Die Story dieses SF-Abenteuers ist wirklich außergewöhnlich: Ein Computerspiel namens "Bargon Attack" sorgt auf der ganzen Erde für Aufruhr. Eine fremde und feindselige Rasse, die Bargonier, dringt mittels dieses Spiels (fragen Sie mich aber nicht wie das gehen soll) in unsere Welt ein. Immer dann, wenn sich einer der besessenen Computerspieler an "Bargon Attack" macht, materialisieren sich seine Computergegner auf der Erde zu Fleisch und Blut, ohne daß der Ahnungslose etwas davon bemerken kann. Ihre Aufgabe ist es, einen dieser Computerspieler quer durch Paris zu begleiten, um die Verschwörung der gut getarnten Bargonier auffliegen zu lassen. Leider hängen der Sound und die Grafik hinter dem her, was die Handlung erhoffen läßt. Ebenfalls nur mittelmäßig ist die Spielbarkeit: Einige Punkte, etwa die Handhabung der Gegenstände und die gut durchdachte Maussteuerung, können zwar überzeugen, trotzdem hapert es am plausiblen Aufbau der Puzzles.

Gobliiins

Über dieses Spiel müßte eigentlich kaum noch ein Wort verloren werden: Die witzigen Abenteuer der drei Gobliiins Oups, Ignatius und Asgard, die der Spieler auf der Suche nach einer Zaubermedizin für ihren König begleiten darf, erfreuen sich in der PC-Spielergemeinde allergrößter Beliebtheit und Bekanntheit. Wer den ersten Teil trotzdem noch nicht kennt, bekommt jetzt eben die Gelegenheit, den Kauf dieses Kultspiels nachzuholen.

Fazit

Ein Stück Schrott, ein mittelmäßiges Science Fiction-Adventure und ein Kultspiel - der Inhalt der "Kings of Adventure"-Compilation repräsentiert exakt den Usus der Hersteller bei der Zusammenstellung von Spielepacks. Der einzige für mich verständliche Grund, sich die Kings of Adventure anzuschaffen, wäre Gobliiins . Für SF-Begeisterte könnte auch Bargon Attack ein gewisser Anreiz sein.

Thomas Borovskis ■





Der Name läßt es schon vermuten, mit 10 Intelligent Strategy Games haben Sie ein Spielepaket vor sich. Die Spiele sind größtenteils bekannte "reale" Brettspiele wie Schach, Backgammon, Dame, Go, Othello und wie auch einige weniger bekannte. Des Weiteren finden sich noch Bridge und Vier Gewinnt in der Verpackung.

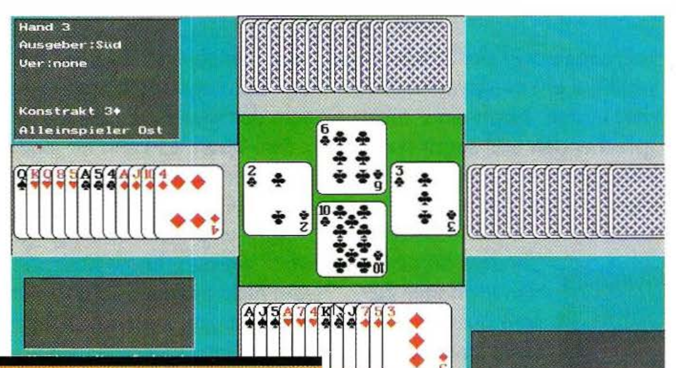
10 Intelligent Strategy Games

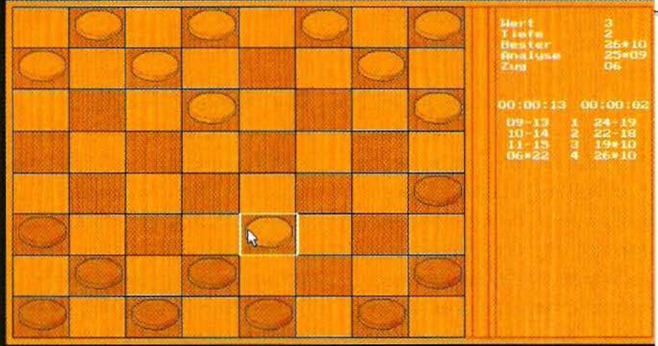
Zeitvertreib

Die relativ unbekannten Oxford Softworks versuchen mit diesem Spielepaket auf dem profitversprechenden Spielemarkt Fuß zu fassen. Wie dies gelungen ist, versuchen wir in diesem Review darzulegen.

Man spricht Deutsch!

Schon beim Installieren des Spiels kommen die ersten Aha-Effekte. Das Spiel präsentiert sich mehrsprachig, unterstützt aber merkwürdigerweise keinerlei Soundkarten. Nur der PC-Speaker wird für gelegentliche Warntöne genutzt (Piiiieeeeeppppppsss!)
Der erste Schock ist überwunden, über drei MB befinden sich auf der Festplatte. Von einem Hauptmenü aus können alle einzelnen Spielmodule geladen werden. Doch schon hier offenbart sich dem Spieler, daß in diesem Spiel mit Grafik nicht gerade verschwenderisch umgegangen wurde. Die Grafik der einzelnen Module entspricht dem mittleren Sharewareniveau. Jedes Spiel verfügt über ein Menü, in dem Spielstände gespeichert und frühere wieder eingeladen werden können. Doch auch hier zeigt sich, daß die einzelnen Spiele etwas herzlos entwickelt bzw. zusammengestellt wurden. Bei einem Programm verabschiedet man sich mit ALT-Q, das andere Spiel verlangt ALT-E. Zu allem Übel strotzt das Programm in der deutschen Installation teilweise vor Recht- schreib- und Grafikfehlern.







Anleitungen?

Ein weiterer Minuspunkt ist die eindeutig zu kurz gehaltene Anleitung. Spiele wie Schach und Bridge auf einer Seite erklären zu wollen, ist einfach beim besten Willen nicht machbar. Wohl dem, der sich mit den Regeln vor Erwerb des Spielepakets schon auskennt. Sonst ist heiteres Regelraten angesagt.

Preis - Leistung

Diesem Spielepaket eine eindeutige Wertung zu geben, ist sehr schwierig. Einerseits ist die Grafik gerade noch mit sehr viel gutem Willen als ansprechend zu bezeichnen, andererseits bekommt der Käufer hier auch zehn Spiele zum Preis von einem. Falls Sie ein Fan der bekannten Ravensburger Spielesammlungen sind und keine Soundkarte in Ihrem Rechner eingebaut haben, sollten Sie sich das Spielepaket einmal ansehen. Auch wenn die Computerspieler natürlich die Atmosphäre eines Spieleabends mit Freunden nicht ersetzen können. Alle nicht so großen Brettspieler werden sicherlich enttäuscht sein.

Lars Geiger ■

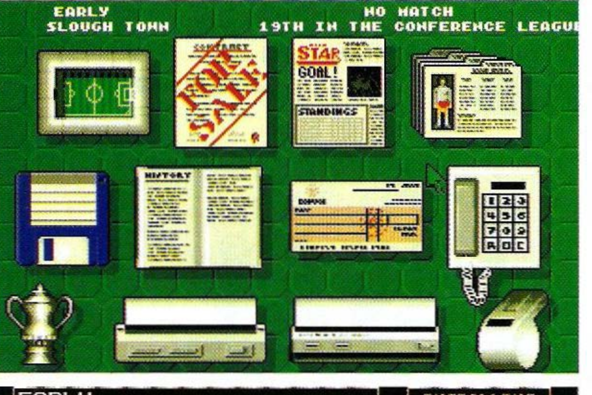


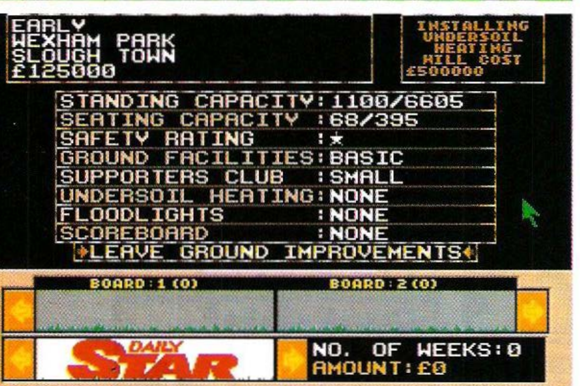
Premier Manager

Klassenerhalt

Wieder einmal ein Spiel des Softwarehauses Gremlin Graphics, und wieder einmal stellt sich die Frage: "Haben die Jungs diesmal dazugelernt?" Öffnet man die Packung des Premier Manager, so fällt dem freudig erregten Fußballfreund nebst Handbuch und einer Diskette sofort ein Code-Rad auf, welches Böses ahnen läßt.

Bevor man sich dem Spiel selbst widmen kann, muß erst noch die eben erwähnte Code-Scheibe gezückt werden, auf der Hemden- und Hosensymbole korrekt eingestellt werden müssen. Die in





Über zwölf Symbole wird der Spielverlauf gesteuert.

kleinen, numerierten, auf der Karte in wahllos verteilten Fensterchen dargestellten Zahlenwerte können allerdings nur bei passender Beleuchtung entziffert werden, sind sie doch in schwarzer (Glanz-) Farbe auf schwarzem Hintergrund dargestellt, ebenso wie die Fensternumerierungen. Bravo, Gremlin! Fort Knox könnte nicht besser bewacht sein. Angesichts dieser Sicherheitsvorkehrungen darf der Spieler wohl auf ein ausgereiftes Produkt hoffen. Nach einer ansprechenden und sogar recht poppigen Titelmusik stellt der Premier Manager insgesamt zwölf Symbole zur Auswahl, die dem angehenden Manager Zugriff auf verschiedene Übersichten erlauben. Informationen über die Qualität des eigenen Stadiens, Sponsoren, Transfermarkt, Liga- und Finanztabellen, Mannschaftsübersicht, sowie einige weitere Standardoptionen sollen eine möglichst perfekte Kontrolle über Mannschaft und Finanzen erlauben.

Spiel ohne Highlights

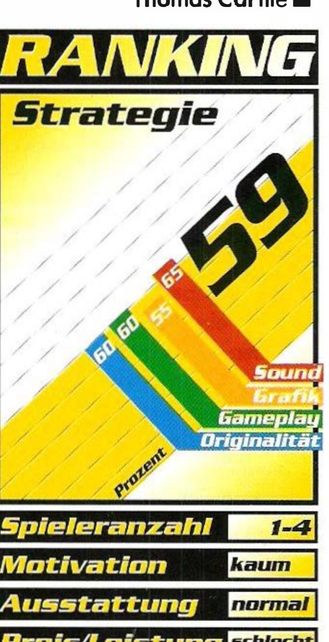
Vom Spielverlauf sowie den einzelnen Eingriffsmöglichkeiten her unterscheidet sich PM nicht wesentlich von anderen Fußballmanager-Programmen wie z. B. dem Bundesliga Manager. Als zusätzliches Feature erlaubt der PM das Editieren der Spielernamen, so daß der eigenen Mannschaft der persönliche Stempel aufgedrückt werden kann.
Spielerkauf- und -verkauf, Verletztenliste, Änderung von Mannschaftsaufstellung und Formation, tabellarische Übersichten - all das kennt man bereits. Gespart hat Gremlin bei den Trainingsmöglichkeiten, einem der wichtigsten Punkte in jedem Sport. Es kann für jeden Spieler lediglich zwischen Passen, Schießen, Ballführung, Angriff und "kein Training" gewählt werden. Kombinationen sind nicht möglich, so daß zur Verbesserung mehrerer Fähigkeiten eines Spielers regelmäßig die Trainingsart gewechselt werden muß, was auf die Dauer etwas lästig wird.
Eine herbe Enttäuschung stellt jedoch der Verlauf des Matches selbst dar. Auf einem horizontalen Balken wird die Ballposition durch eine kleine Markierung abgebildet, parallel werden in einem kleinen Fensterchen Spielszenen gezeigt, die ruckartig und scheinbar zusammenhanglos ablaufen. Ungläubig bewundert der bereits durch den Kopierschutz verwöhnte Fußballfreund das sich vor ihm abspielende Grafik-Drama, aufgerüttelt durch sporadisches Pfeifen des Schiedsrichters oder einen kurzen Jubelstoß - des ansonsten seltsam schweigsamen Publikums - bei einer Torszene, die sich in gewohnt ruckartiger Manier in der etwas zu groß geratenen Briefmarke im rechten oberen Eck abspielt.

Fazit

Der Premier Manager stellt leider einen weiteren Vertreter in der Reihe Gremlins konstanter Qualität dar. Ein prinzipiell interessantes Spiel wird durch schlampige Umsetzung anstatt in die versprochene Spitzenklasse weit hinters Mittelfeld zurückgeschlagen. Ein Fußballmanager-Interessierter sollte sich lieber einmal den Bundesliga Manager Professionell ansehen.

Thomas Carlile ■





Championship Manager 93

Abgestiegen

Fußballfans, die jeden Sonntag die Spiele der englischen Liga im Fernsehen mitverfolgen, können mit dem neuesten Programm aus dem Hause Domark die Sorgen und Nöte eines Club-Managers nachvollziehen.



The same procedure as every year - Jahr für Jahr kommen mehr oder weniger spielerisch völlig unzureichende Simulationen mit dem charakteristischen "... Manager" im Titel auf den Markt, die sich jedoch meist nur in der nachgestellten Jahreszahl unterscheiden. Außerdem werden zu sportlichen Großereignissen wie Welt- oder Europameisterschaften entsprechende Versionen auf die Käuferschaft losgelassen. So auch nicht anders beim vorliegenden Spiel, mit dem Sie einen Club aus den englischen Divisionen über die Saison begleiten dürfen. Das Programm findet auf einer einzigen 3,5"-Diskette Platz und ist dementsprechend schnell installiert.

Ihr Einsatz bitte!

Ganz Ungeduldige, die ohne einen Blick in die Anleitung zu werfen mit einem Klick auf "New Game" loslegen wollen, werden die folgende halbe Stunde mit Kaffeetrinken zubringen müssen. Denn solange dauert es, bis der PC die Spieler, Mannschaften, Tabellen usw. generiert hat. Schneller geht´s mit der Option "Quick Start", allerdings muß man dann mit einem Team "von der Stange" vorliebnehmen. Anschließend erwartet den angehenden Manager das übliche Szenario, das er von etlichen Vorgängern kennt. Einzelne Spieler können auf die Transferliste gesetzt werden, besonders lukrative Stürmer, Verteidiger oder Torwarte werden von anderen Vereinen abgeworben und die Mannschaftsaufstellung kann festgelegt werden. Dabei zeigt sich leider, daß selbst bei schnelleren Rechnern und genügend EMS-Speicher mit langen Wartezeiten gerechnet werden muß.

Schuß und Tor!

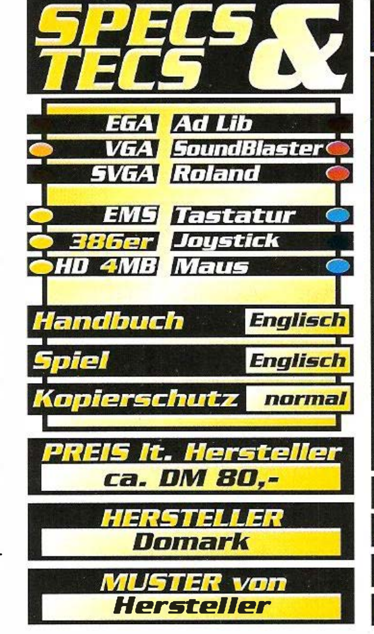
Die Bedienung erfolgt dabei vollkommen über die Maus, mit der Sie alle Menüpunkte bequem auswählen können. Allerdings herrscht oft große Verwirrung, da sich die Optionen meist über mehrere Bildschirme erstrecken. Die Spezialität des Championship Manager sind nämlich die unzähligen Listen und Tabellen, die vollgestopft sind mit allen nur denkbaren Informationen über jedes einzelne Mitglied Ihrer Truppe. Nur wer sich ausgiebig mit den zahlreichen Abkürzungen beschäftigt, verliert nicht die Übersicht und kann die Hilfen für seine Strategie nutzen. Ein "Spielchen zwischendurch" ist mit diesem Programm nicht zu machen, da es viel Zeit erfordert, um sich mit den Feinheiten der einzelnen Anzeigen vertraut zu machen. Im Prinzip könnte das Spiel auch mit Hercules-Karte und dem eingebauten PC-Piepser laufen. Es gibt weder Animationen noch andere grafische Sperenzchen zu sehen. Nur das Hintergrundbild kann ausgetauscht werden, ansonsten steht Information pur im Vordergrund. Außerdem zeugt es von nicht besonders großem Programmier-Können, wenn beispielsweise das Spielfeld langsam mit Rechtecken und Halbkreisen aufgebaut wird. Der Sound ist ein besonderes Kapitel. Zwar erklingt anfangs eine nette Melodie, doch im weiteren Verlauf bleibt es verdächtig still. Die Entwickler erklären dies unter der Überschrift "Help" damit, daß sonst wichtige Neuerungen (welche?) beim Endprodukt keinen Platz mehr hätten ...

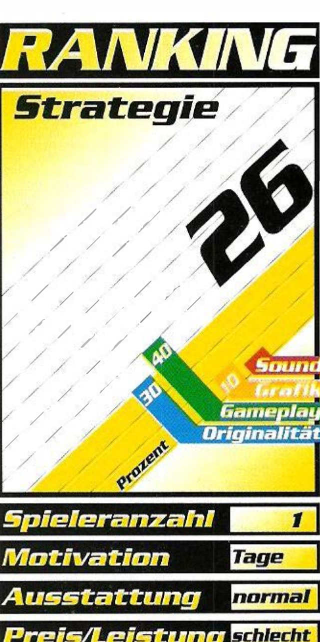
Petra Maueröder ■

European Seedings

UEFA CUP			
AT.BILBAO	SPAIN	NAPOLI	ITALY
AT.MADRID	SPAIN	DYNAMO DRESD	GERMANY
INTER	ITALY	WERDER B	GERMANY
MILAN	ITALY	COLOGNE	GERMANY
CUP WINNERS CUP			
SPORTING	PORTUGAL	JUVENTUS	ITALY
REAL MADRID	SPAIN	AJAX	HOLLAND
MARSEILLE	FRANCE	BORUSSIA MG	GERMANY
BORDEAUX	FRANCE	PARTIZAN	YUGOSLAV
EUROPEAN CUP			
PORTO	PORTUGAL	SAMPDORIA	ITALY
BENFICA	PORTUGAL	PSV	HOLLAND
BARCELONA	SPAIN	BAYERN M	GERMANY
MONACO	FRANCE	RED STAR	YUGOSLAV

DONE



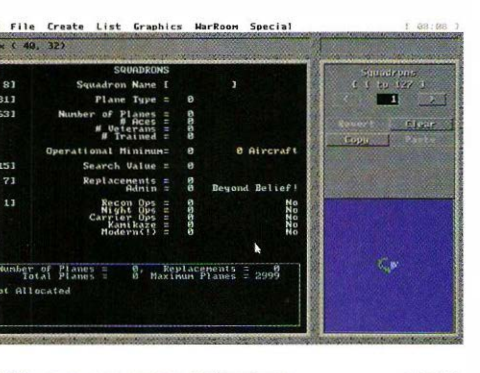


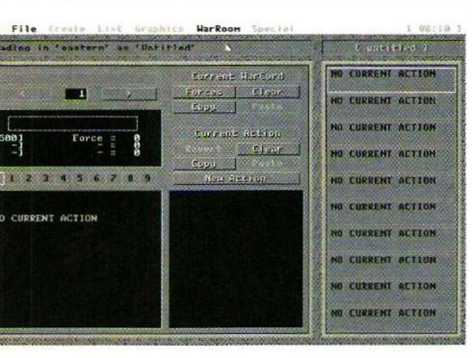
Carriers at War - Construction Kit

Krieg im Baukasten

Ein hoch entwickelter Szenario-Editor gehört bei den meisten Strategiespielen mittlerweile zum guten Ton. Auf einfache Art und Weise lassen sich hochkomplizierte Konstellationen basteln, die das eigentliche Spiel lange Zeit interessant halten. Der Construction Kit ist hier in mancher Hinsicht etwas anders: Die Szenarien müssen in unzähligen Einzelheiten festgelegt werden, die im späteren Spiel nur zu oft irrelevant werden.

Der Construction Kit ist ein Wolf im Schafspelz: Der erste Blick fällt auf eine gut gegliederte Menüleiste, der aufgeräumte Bildschirm verspricht ein produktives Arbeiten. Doch zu früh gefreut: Bereits nach wenigen Handgriffen erscheinen auf dem Bildschirm Formulare, die von dem ungeheuren Wissensdurst des Programms zeugen. Das mühselige Ausfüllen verspricht aber immerhin ein facettenreicheres Spiel, als es bisher von Carriers at War geboten wurde. Neue Landschaften lassen sich erzeugen, neue Schiffe und Flugzeuge können der Phantasie oder dem Geschichtsbuch entspringen. Wem die mageren Grafiken des Spieles nicht gefallen, kann auch Fremdgrafiken importieren - allerdings steht dem ein unverständlich zu bedienender Grafikkonverter entgegen, der auch im Handbuch nur unzureichend erklärt wird.





Unproduktiv

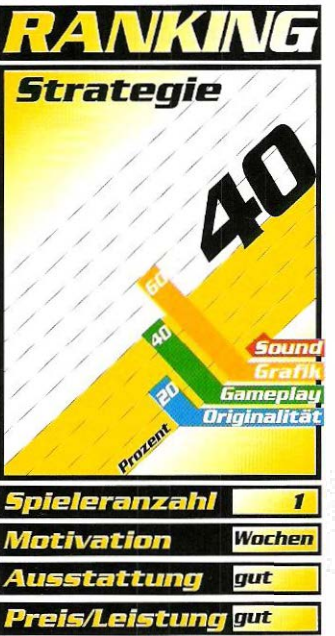
Hat man sich mit der Bedienung des Construction Kits erst einmal vertraut gemacht, lassen sich die geplanten Szenarien sehr exakt definieren. Für umfangreichere Projekte sollte man aber einige Tage einplanen, da von der anfangs erhofften Produktivität nichts mehr zu spüren ist. Nicht nur die vielen zu definierenden Einstellungen stehen einer schnellen Verwirklichung entgegen, auch die Trägheit des Programms und die häufigen Programmhänger und -abstürze bremsen den Arbeitsablauf erheblich. Das Handbuch erhöht auch nicht gerade die Arbeitsfreude. Obwohl es sehr umfangreich und verständlich geschrieben ist, hat es einige Schwächen: Nicht nur der (wenig wichtige) Grafikbereich wurde ausgespart, auch werden die Auswirkungen der einzelnen Einstellungen auf das spätere Spiel nur unzureichend erklärt.

Fazit

Mit dem Construction Kit lassen sich auch hochkomplizierte Szenarien in allen Einzelheiten definieren. Wer sich von der Mühe nicht abschrecken läßt, ist mit dem Programm bestens bedient. Der Aufwand lohnt aber kaum: Die meisten der hart erarbeiteten Einstellungen wirken sich auf das eigentliche Spiel kaum aus. Der Construction Kit ist nur für ultrabegeisterte Strategen zu empfehlen, die damit ihre Taktiken überprüfen wollen. Das Erstellen der Szenarien ist mit so viel Arbeit verbunden, die sich später als sinnlos erweist, daß man sich das Spiel erst zulegen sollte, wenn ein Carrier at War erscheint, das die Möglichkeiten des Construction Kits unterstützt. Das mitgelieferte Update bringt nur einige zusätzliche Menüpunkte, die den Spielverlauf aber nicht beeinflussen.

Harald Wagner



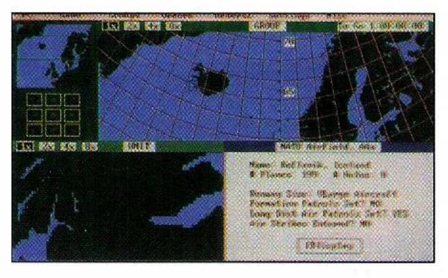


Harpoon Designers' Series II

Aufgespießt

Für den Strategie-Oldie Harpoon hat Hersteller Three-Sixty einen Erweiterungs-Kit entwickelt.

Damit ist es möglich, das bestehende System mit weiteren Seeschlachten auszubauen und neue Situationen durchzuspielen. Zwölf komplett neue Szenarien (u. a. Einsätze im Indischen Ozean oder im Persischen Golf) werden pro vorhandenem Battleset zur Verfügung gestellt, so daß auch erfahrene Veteranen wieder für einige Zeit genügend Torpedo-Futter vor den Bug bekommen. Die Ergänzung setzt das Original-Spiel sowie die entsprechenden Battlesets voraus. Käufer, die diesen kleinen, aber entscheidenden Hinweis auf der Packung übersehen, werden spätestens bei der Installation eine böse Überraschung erleben.



Der letzte Schliff

Ein besonderes Schmankerl ist der beigelegte "Data Annex & Tactical Guide", der zu allen bisher erschienen Bestandteilen dieses Klassikers wichtige Informationen bereithält. So mancher Seebär wird seine Fähigkeiten mit dieser lehrreichen Lektüre, die auch Informationen zu den Gewässern und U-Boot-Typen bereithält, auf Vordermann bringen können. Aufgrund des fortgeschrittenen Alters der Strategie-Serie sind Grafik und Sound natürlich nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand der Technik, was sich bei diesem Genre aber nicht so stark auswirkt. Für eingefleischte Fans, die bereits an der Urversion ihr taktisches Geschick getestet haben, sollte sich die Anschaffung bezahlt machen.

Petra Maueröder ■



Software Toolworks CD-ROM-Bundle

CD-ROMs im Zehnerpack

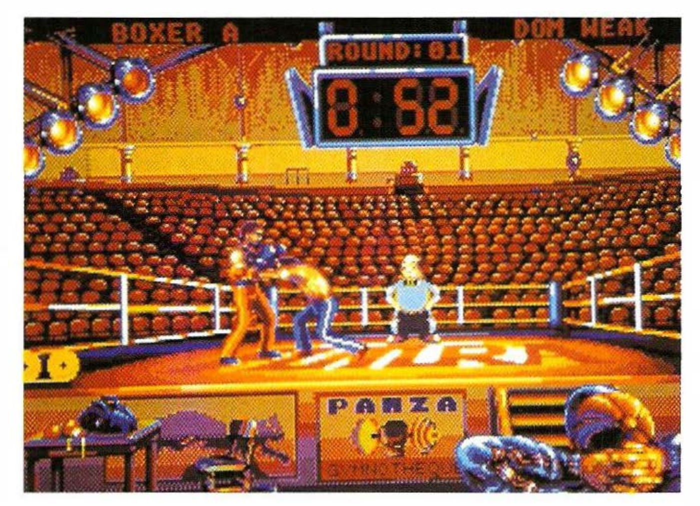
Zehn CDs für nur 250,- Mark verspricht das seit kurzem erhältliche CD-ROM-Bundle der US-Firma Software Toolworks. Erfreulicherweise wurde bei der Zusammenstellung aber nicht nur auf Quantität, sondern auch auf Qualität Wert gelegt.

Das Bundle beinhaltet eine bunte Mischung aus verschiedenen Titeln, die sich am treffendsten unter dem Schlagwort Multimedia zusammenfassen ließen. Praktisch allen Titeln gemeinsam ist, daß sie mit Grafik und Sound aufwarten und damit entsprechende Karten voraussetzen. Ein großer Teil der Programme setzt darüber hinaus Windows voraus.

Zu den Highlights des Toolworks CD-ROM-Bundles zählt zweifellos ChessMaster 3000 Pro, das in einer Windows-Version vorliegt. Wohl einmalig ist die gebotene Soundunterstützung und hier insbesondere die qualitativ einwandfreie Sprachausgabe, mit der ChessMaster dem Spieler Tips gibt oder Spielsituationen analysiert.

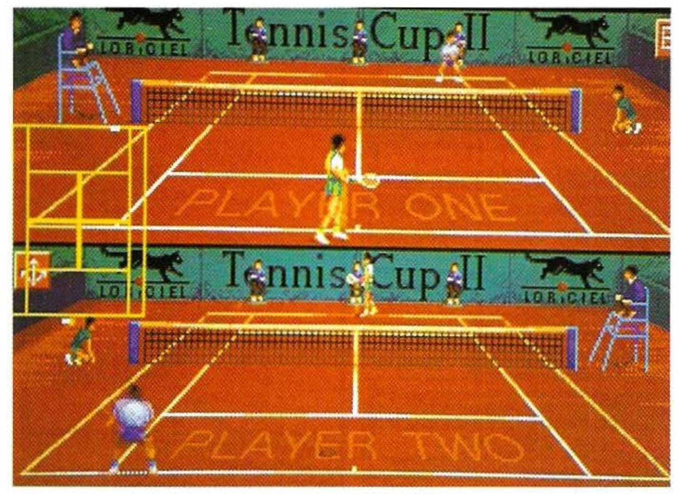
Zur serienmäßigen Ausstattung des ChessMaster gehören nützliche Utensilien wie eine Schachuhr, eine Liste der möglichen Züge, eine Übersicht über bereits geschlagene Figuren oder die fortlaufende Notation der laufenden Partie. Selbstverständlich erscheint da beinahe schon, daß sich das Schachbrett in den verschiedensten Varianten in zwei- oder dreidimensionaler Ansicht darstellen läßt.

Auf der CD "MIDI MusicShop" befinden sich zwei unter Windows laufende Programme aus dem Musikbereich: Das Lernprogramm Music Mentor führt den Anwender in mehreren Lektionen in die Grundzüge der Musik ein. Das zweite Programm, Recording Session, ist ein 10-Track-MIDI-Sequenzer, der sich zum Einspielen von Songs eignet. Zur Ausgabe der Sounds wird ein Keyboard nicht unbedingt benötigt, da zu diesem Zweck auch jede Soundkarte genutzt werden kann.

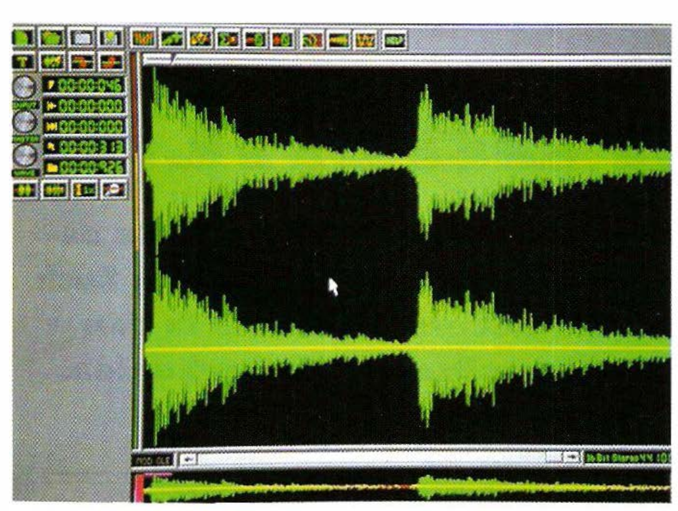




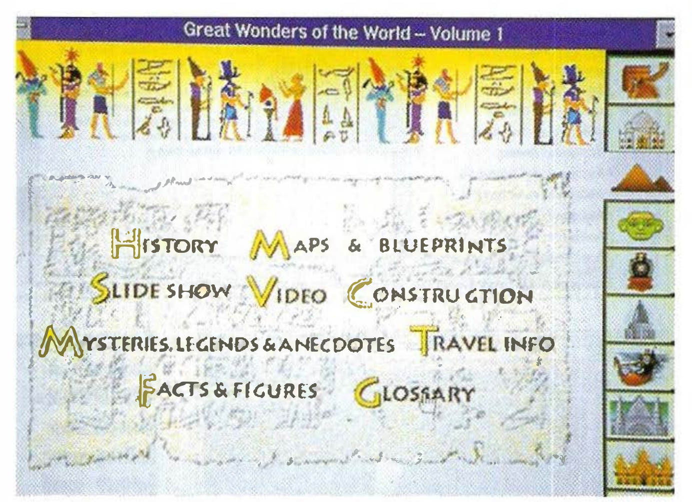
Chess Master 3000 Pro läuft unter Windows und bietet eine auch für erfahrene Schachspieler anspruchsvolle Spielstärke.



Die CD "Sports Best" beinhaltet neben Tennis und Paragliding auch den Kampfsport Kickboxing.
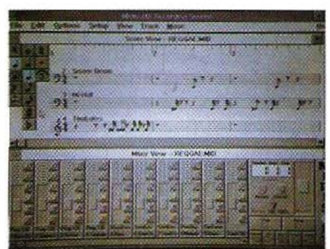


Die digitale Weiterverarbeitung von Sound-Samples ist mit dem Wave Studio möglich.



Great Wonders of the World bietet zu jedem Bauwerk Fotos, Landkarten, historische Informationen und einen Videoclip.



Zu den in rot eingetragenen Städten bietet der MultiMedia World Atlas weitere Informationen an.

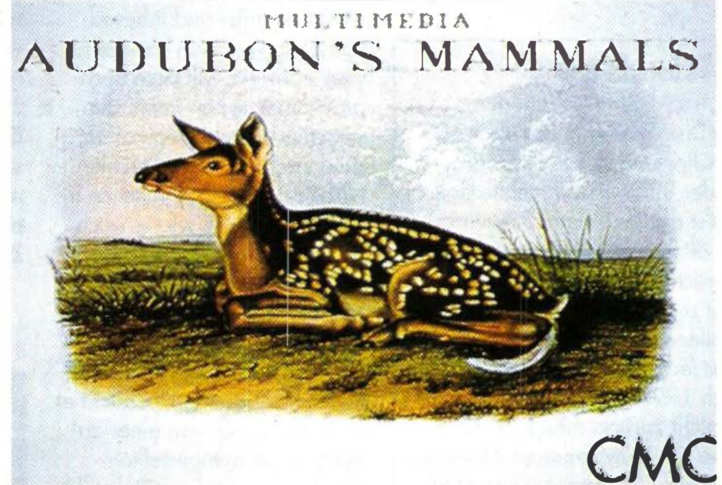


Recording Sessions beinhaltet einen MIDI-Sequenzer inklusive Mischpult.

Ebenfalls unter Windows läuft "Great Wonders of the World", ein digitaler Reiseführer, der interessante und detaillierte Informationen zu zehn großen Bauwerken der Welt liefert. Zu den vorgestellten Weltwundern gehören unter anderem die Chinesische Mauer, die Pyramiden von Ägypten und die Ruinen der Incas.

Weit mehr als ein klassischer Atlas ist der "Multimedia World Atlas": Neben Landkarten findet man hier unzählige Informationen über Kultur, Wirtschaft, Ökologie und Gesellschaft in den einzelnen Ländern. Auch außergewöhnliche Statistiken - wie beispielsweise die Häufigkeit bestimmter Verbrechen in verschiedenen Ländern - enthält diese CD.
Wer sich für die amerikanische Fauna interessiert, findet auf den beiden CDs der Audubon's Tierlexika sehr detaillierte Informationen zu je 150 Vogel- und Säugetierarten. Neben umfangreichen Texten enthalten die CDs ein Bild oder eine Zeichnung jedes Tieres sowie den jeweiligen Tierlaut.

Weniger informativ, aber dafür um so unterhaltsamer ist die nächste CD: "Sport's Best" ist eine Sammlung von drei Sportspielen, die zwar nicht besonders neu sind, aber doch für einigen Spielspaß sorgen.



Einen Einblick in die Tierwelt bietet Audubon`s Tierlexikon.

Panza Kick Boxing, Paragliding und Tennis Cup II entsprechen übrigens den bekannten Diskettenversionen; neu auf der CD ist lediglich ein umfassender Soundtrack.

Ein weiterer herausragender Titel des Bundles ist die "Sound Effects Library", die auf einer CD rund 300 Sound-Effekte für Windows bietet. Thematisch geordnet findet sich hier praktisch jeder erdenkliche Sound vom Hundebellen über startende Flugzeuge bis hin zu Feuerwehrsirenen.

Praktisch mindestens genauso wertvoll wie die Sounds an sich sind die beiden ebenfalls auf dieser CD enthaltenen Programme MultiMedia Sound Studio und Waveform Editor. Mit Hilfe des ersten Programms können Sie Musik im Wave- oder MIDI-Format aufnehmen, mischen oder einfach nur abspielen. Der Waveform Editor erlaubt dann das Verfremden und das Weiterbearbeiten der Sounddaten.

Die neunte CD des Bundles, Interactive Storytime Vol. 1, ist ein elektronisches Bilderbuch mit vier putzigen Geschichten und englischer Sprachausgabe - nicht umwerfend, aber für die Kids ganz unterhaltsam. Auf der letzten CD, dem Interactive Electronic Catalog, befindet sich schließlich eine Übersicht über weitere CD-ROM-Titel mit einigen Demoversionen.

In Anbetracht des günstigen Preises und einiger wirklicher Highlights ist das Toolworks CD-ROM-Bundle trotz der recht eigenwilligen Mischung praktisch für jeden Anwender interessant, der ein CD-ROM-Laufwerk und eine Soundkarte besitzt. "Mindestanforderung" an den Benutzer sind natürlich Englischkenntnisse, da alle Titel in Englisch vorliegen.

Richard Vogler ■



The 1993 Guinness Multimedia Disc of Records

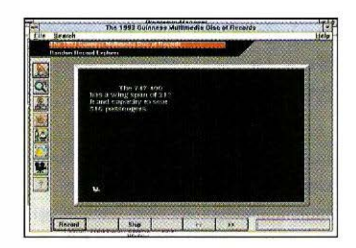
Rekordverdächtig

Manch einer würde sich einen Arm ausreißen, tausend Negerküsse essen oder fünfhundert Kinder zeugen, um seinen Namen in diesem Buch wiederzufinden. Um das Guinness Buch der Rekorde entstand in den letzten Jahrzehnten ein regelrechter Kult an seltsamen Weltrekorden. Das Buch der Weltrekorde erscheint jetzt auf CD-ROM.

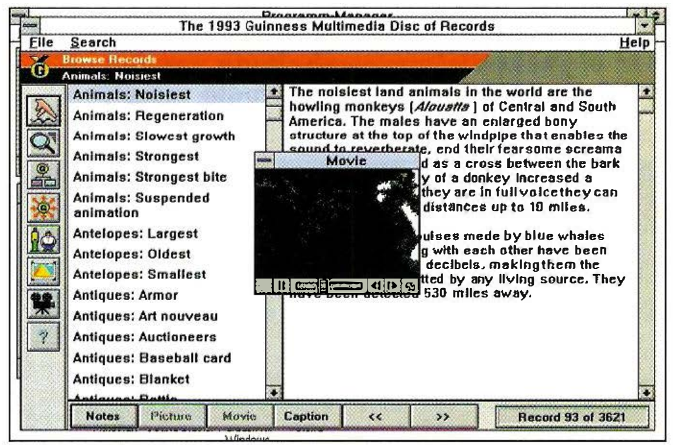
Bis auf die Bibel wurde in der westlichen Hemisphäre seit 1955 kein Buch so oft verkauft wie das Guinness Buch der Rekorde. Auf mehr als 300 Seiten finden sich dort alle denkbaren Superlative rund um den Erdball verzeichnet: Der amerikanische Farmer mit dem größten Kürbis aller Zeiten fehlt ebensowenig wie das höchste Gebäude, der dickste Mann oder der schnellste "Rapper". Das mühsame Blättern in dem überdimensionierten Buch kann sich der Besitzer eines PCs mit CD-ROM-Laufwerk neuerdings sparen. Auf einer einzigen CD-ROM bringt Groiler Electronic Publishing nämlich jetzt die komplette Umsetzung des Guinness Buch 1993 für IBM-kompatible auf den Markt. Um dem Titel "Multimedia Disk" auch zu rechtfertigen, enthält die CD-ROM neben den kompletten Texten des neuesten Guinness Buch auch zahlreiche vertonte Videoclips und ein komfortables Suchprogramm. Das Ganze ist allerdings nur dann zum Laufen zu bewegen, wenn sich in Ihrem PC erstens ein 386er mit 4 MByte RAM als Hardware und zweitens Microsoft Windows in der Version 3.1 als Software befindet. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, so können Sie sich an einem Unterhaltungs- und Informationsprogramm mit Langzeitwert erfreuen. Mit dem Suchprogramm stehen Ihnen die verschiedensten Wege offen, sich durch die CD zu wühlen. Neben dem herkömmlichen Inhaltsverzeichnis, wie es auch im gedruckten Guinness Buch vorhanden ist, gibt es die Möglichkeit, in der Rekorddatenbank nach Stichworten suchen zu lassen. Ein "Random Record Explorer" ermöglicht es außerdem, sich von einer zufällig zusammengestellten Diashow nonstop mit Rekorden berieseln zu lassen. Anwendungsbereiche für die CD-ROM sind viele denkbar - vom Lehrer bis zum Sportjournalisten. Das einzig Ärgerliche sind wieder einmal die englischen Programmtexte - mit etwas zusätzlichem Aufwand hätten die deutschen und französischen Texte des Guinness Buch gleich mit auf die Silberscheibe verewigt werden können. Platz genug bietet das neue Medium nämlich ohne Zweifel.

Thomas Borovskis ■











Sensationslüsterne CD-ROM-Besitzer können jetzt auf die Guinness-CD zurückgreifen.

CD-Spezifisches

Mit den 37 Videoclips und den unzähligen Illustrationen kommt die Guinness Multimedia Disk immerhin auf über 300 MByte an Daten. Ob die Movie-Clips und das Suchprogramm aber den Mehrpreis gegenüber der Buchversion rechtfertigen, kommt ganz auf das Einsatzgebiet des jeweiligen Anwenders an: Wer das Guinness Buch des öfteren beruflich zu Rate ziehen muß, ist mit dieser CD sicherlich gut bedient, denn alle Texte und Photos lassen sich über die Windows-Zwischenablage bequem übernehmen und weiterverarbeiten. Natürlich kann auch der private Anwender jede Menge Spaß damit haben. Wer sich das Guinness Buch 1993 sowieso gekauft hätte und vor der englischen Version nicht zurückschreckt, sollte nicht lange zögern und sich diese CD-ROM zulegen. Über das eventuelle Erscheinen einer deutschen Version werden wir Sie auf dem Laufenden halten.



The Legends of Kyrandia

Zauberhaft



Dem ersten Grafikadventure aus den Westwood Studios wurde seinerzeit vorgeworfen, sich zu stark an Sierras King's Quest-Reihe zu orientieren. Wenn ein Hersteller aber genau das beabsichtigt, muß nicht unbedingt etwas Negatives dabei herauskommen...



Der böse Jester Malcom sorgt für gehörige Unruhe in dem kleinen Inselkönigreich Kyrandia. Der üble Geselle ist vor kurzem aus seinem Gefängnis entflohen und droht das friedliche Land ins Chaos zu stürzen: Durch das Zerstören eines geheimnisvollen Zaubersteins will er das harmonische Zusammenleben von Natur und Mensch stören. Schon einmal wollte Malcom diesen Plan umsetzen, aber er wurde damals von Kallak dem Zauberer im letzten Moment abgehalten. Bei seinem zweiten Anlauf soll ihm das nicht mehr passieren, und so verwandelt er diesmal den guten alten Kallak mit seiner finsteren Magie kurzerhand in eine steinerne Statue. Der Spieler übernimmt in diesem märchenhaften Abenteuer (Vorstellung in Ausgabe 11/92) die Rolle von Kallaks Enkelsohn Brandon, der dem Jester ein für alle Mal das Handwerk legen soll. Die Handlung erinnert unweigerlich an Sierras King's Quest-Abenteuer, in denen sich König Graham gegen diverse Zauberer durchsetzten muß, ein bloßer Abklatsch der Sierra-Reihe ist The Legends of Kyran-



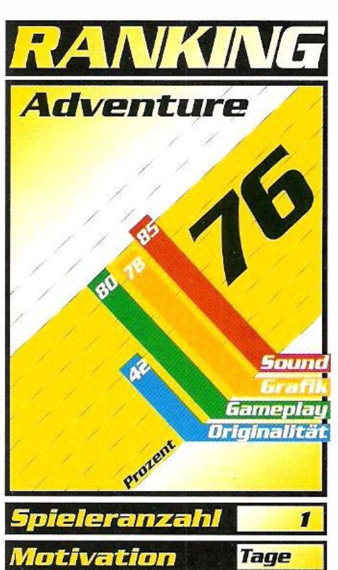
dia allerdings nicht. Im Gegenteil - sowohl die Technik als auch der Spielwitz machen das Abenteuer zu einem ebenbürtigen Konkurrenzprodukt. Brandon wird mittels Maus oder Tastatur durch die Wälder Kyrandias gesteuert. Ob es ihm gelingt, dem bösen Malcom Einhalt zu gebieten, hängt wie immer allein von Ihrer Geistesgegenwart ab. Allzu schwer sind die Rätsel natürlich nicht, denn auch beim Schwierigkeitsgrad greift der Vergleich zu Sierras Produktlinie...

Thomas Borovskis ■

CD-Spezifisches:

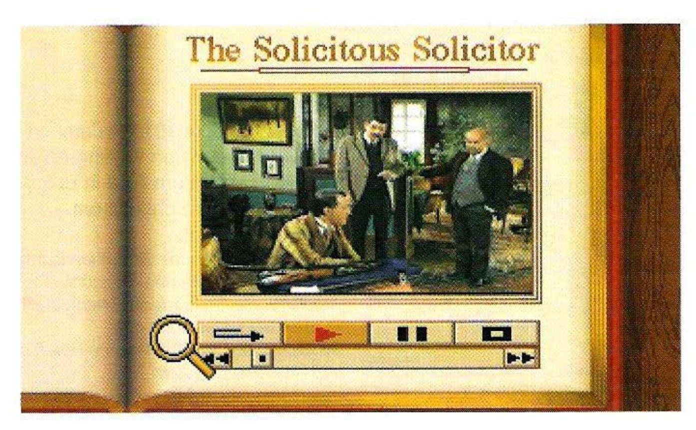
Nicht nur bei der Story hat man sich in den Westwood Studios ein Beispiel am Konkurrenten Sierra genommen. Auch bei The Legends of Kyrandia wurde das Programm für die CD-Version um kein Quäntchen Spielwitz erweitert, lediglich beim Sound wurde ordentlich draufgegeben: Alle Sätze und Kommentare aus dem Adventure befinden sich in gesprochener Form auf der CD. Die Qualität der Sprachausgabe ist auch überraschend hoch. Während man bei manchen CD-Produkten von Sierra den Eindruck hat, die gelangweilten Sprecher würden mit vorgehaltener Pistole zum Nachsprechen der Spieltexte gezwungen, vermittelt die CD-ROM-Version von Kyrandia dem Spieler und Zuhörer ein realistisches Multimedia-Erlebnis. Ausgesprochen schade ist, daß auf der CD keine spezielle Windows-Version beigepackt wurde, die es dem Fensterliebhaber erlauben würde, das Grafikadventure im eigenen Window zu spielen. Der gewaltige Speicherplatz auf der Silberscheibe wurde trotzdem nicht sinnlos verschwendet: Drei eigenständige Versionen in deutscher, englischer und französischer Sprache (übersetzt wurden leider nur die geschriebenen Bildschirmtexte, nicht die Sprachausgabe) und ein Demo des Strategieknüllers Dune 2 rechtfertigen den leicht höheren Preis gegenüber der Diskettenversion.





Sherlock Holmes - Consulting Detective Volume 3

Kombiniere...



In die Rolle von Sherlock Holmes zu schlüpfen - wäre das nichts? Mit dem dritten Teil der Sherlock Holmes-Reihe ist dies erneut möglich.

London im Jahre 1891: Oswald Manson ist ein rechtschaffender und angesehener Mann. Als Chefbuchhalter der Bank von England denkt er nur an seine Arbeit und das Wohl der Bank - ein unauffälliger und leiser Bürger. Eines Morgens wird er mit eingeschlagenem Schädel in seiner Wohnung gefunden. Warum - das weiß keiner. Inspektor Lestrad ist mit seinem Latein wieder mal am Ende. Können Sie sich denken, wer da zu Hilfe gerufen wird? Na klar, Sherlock Holmes, der Londoner Meisterdetektiv muß ran. Zusammen mit Ihrem treuen Freund Dr. Watson begeben Sie sich auf die Fährte eines brutalen Mörders. Von Geschäftsfreunden des Opfers erfahren Sie langsam mehr über Oswald Manson: Der Banker wurde vom Finanzministerium mit der Überprüfung einer zweifelhaften Investmentfirma betraut. Wußte Oswald Manson vielleicht zuviel über deren Machenschaften, mußte er etwa deswegen sein Leben opfern?

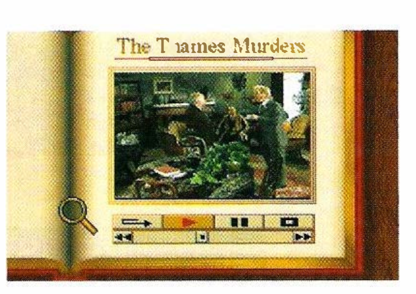
Multimedia-Krimi

Mit drei neuen Kriminalfällen geht Icoms Sherlock Holmes-Reihe in die dritte Kampfrunde. Sherlock Holmes Volume 3 basiert als echtes Multimedia-Spiel hauptsächlich auf zahlreichen thematisch zusammenhängenden Videoclips, aus denen der Spieler wie aus einem "Spielfilm zum Mitlösen" die Tips zur Lösung der Verbrechen heraushören soll. Ein echtes Adventure ist Sherlock Holmes Consulting Detective deswegen nicht. Der Hauptaugenmerk wurde klar auf die Ausnutzung der Multimedia-Fähigkeiten des PCs gelegt. Trotzdem nimmt der Spieler dabei keinen passiven Part ein: Im Gegenteil - es gilt Boten durch ganz London zu schicken, aufmerksam in der London Times zu blättern und fleißig mit der Droschkenkutsche umherzufahren.

Excellent English required!

Im Vergleich zu den ersten beiden Teilen hat sich nur wenig verändert. Wieder ist die Zahl der Kriminalfälle auf drei beschränkt: The Solicitous Solicitor, The Banker's Final Debt und The Thames Murder verlangen vom Spieler einiges an Grips und vor allen Dingen sehr gute Englischkenntnisse. Die Ausstattung kann sich aber sehen lassen: Ein ausgezeichnetes Lernprogramm erleichtert den Einstieg in das Handwerk eines Meisterdetektivs. Die Fälle sind auch dieses Mal nicht allzu schwer zu knacken, da der Spieler wieder ohne Zeitdruck allen Hinweisen nachgehen kann, um schließlich auf den Mörder und das Motiv zu kommen. Als unüberwindliche Hürde könnten sich allerdings die teilweise unverständlichen, altenglisch gesprochenen Texte erweisen. Wer nicht sehr gut Englisch versteht, quält sich nur mit großer Mühe durch das Spiel.

Thomas Borovskis ■



CD-Spezifisches:

Wenn die Entwicklung so weitergeht, wird die nächste Folge von Sherlock Holmes wohl gleich auf zwei CDs erscheinen. Von den 650 MByte Speicherplatz auf der CD werden immerhin 580 MByte auch tatsächlich für Bild- und Tondaten genutzt. Das nennt man effiziente Nutzung des Mediums CD-ROM! Leider hält sich der Spielspaß durch das - für meine Begriffe - etwas trockene Spielkonzept in Grenzen. Außerdem stört, daß alle Texte wirklich nur in gesprochener Form vorliegen. Dadurch entgeht einem Nichtengländer so mancher Hinweis, denn manche Sätze sind zwar deutlich gesprochen, aber mit dem üblichen Schulenglisch dennoch schwer zu verstehen. Positiv fiel auf, daß die Installation des Spiels kein einziges Kilobyte Platz auf der Festplatte belegt.



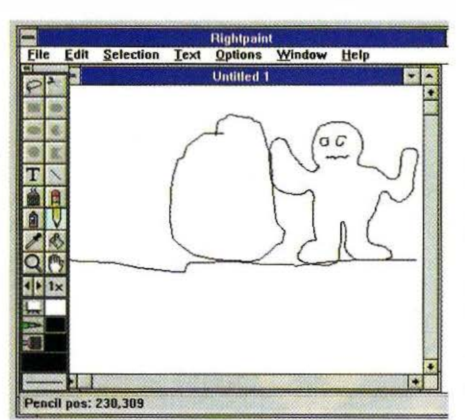
Rightpaint

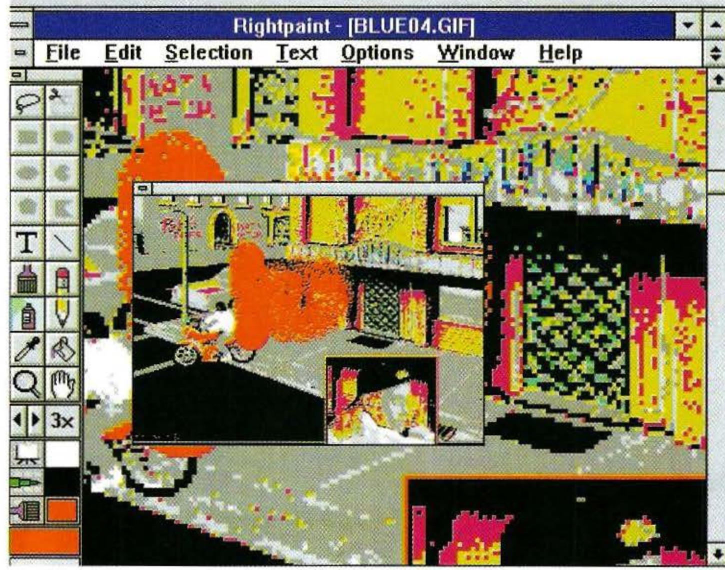
Alles paletti?

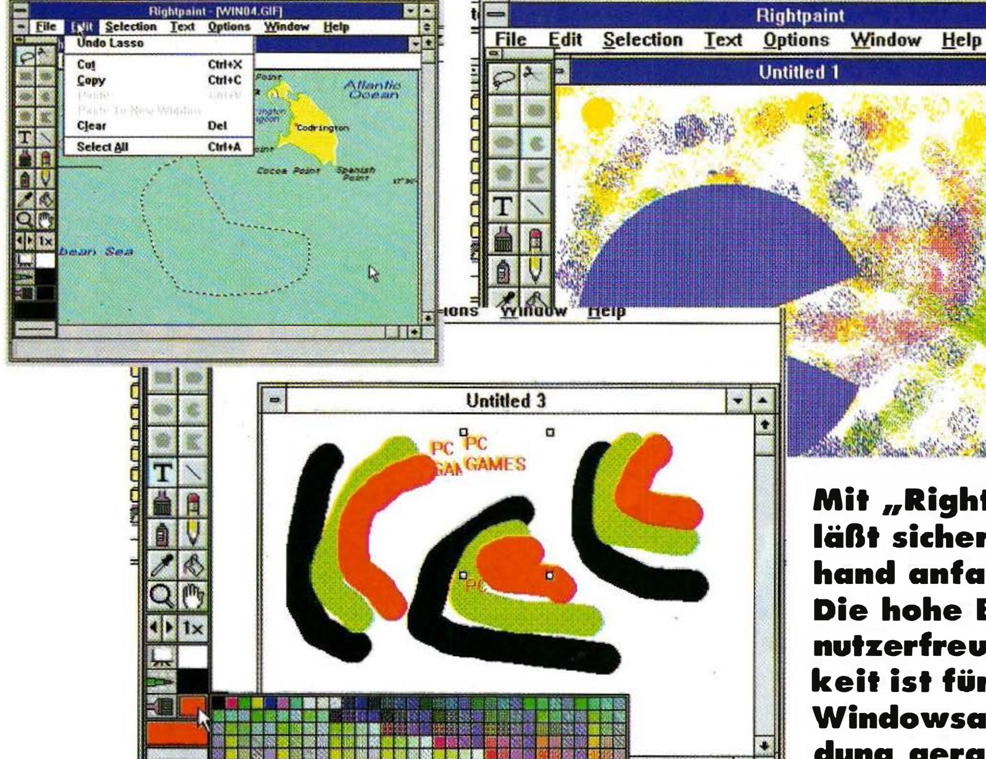
Vorteile eines Zeichenprogrammes unter Windows sind sicher die Möglichkeiten des schnellen Objekt-Linkings und Multitasking-Fähigkeit. "Rightpaint" soll die kreativen Anlagen eines jeden Windows-Benutzers unterstützen und ihm Freude am Zeichnen mit der Maus verschaffen.

Doch muß es wirklich "Rightpaint" sein, wo doch "Paintbrush" im Zubehör von Windows zu finden ist? "Rightpaint" geht mit der Fenstertechnik von Windows konform. Alle Bilder werden in Fenstern bearbeitet, so daß das Vergleichen und nebeneinander Bearbeiten leicht fällt. Auch alle wichtigen Menüoptionen wie Tools, Zeichen- oder Farbpalette lassen sich als Fenster aufrufen und dorthin verschieben, wo man sie braucht. Durch die präsenten Werkzeuge kann man sich leicht ein ständiges Arbeiten mit den Pull-Down-Menüs ersparen. Von den Bearbeitungsmöglichkeiten steht "Rightpaint" dem Zeichenprogramm "Paintbrush" zwar in nichts nach, doch kann es leider auch keine neuen Features aufweisen. Die einzigen interessanten Merkmale sind Pinsel und Sprühdose, mit denen nicht nur einfache Linien gezeichnet werden können, sondern auch selbstentworfene Bilder als Pinselstrich dienen. Schön ist auch, daß "Rightpaint" so viele Grafikformate unterstützt. Importiert wie auch exportiert werden können tif, pcx, tga, bmp, gif und pct Grafiken. Diese können mit "Rightpaint" gedreht, verschoben und ausgedruckt werden. Insgesamt bietet "Rightpaint" sehr viel Komfort und kann als Windows-Anwendung und Dank der vielen Grafikkonverter sehr vielfältig eingesetzt werden. Dennoch genügt dies nicht für den Sprung zum professionellen Zeichenprogramm, so daß man auch mit "Paintbrush" zufrieden sein sollte.

Andreas Rizzi







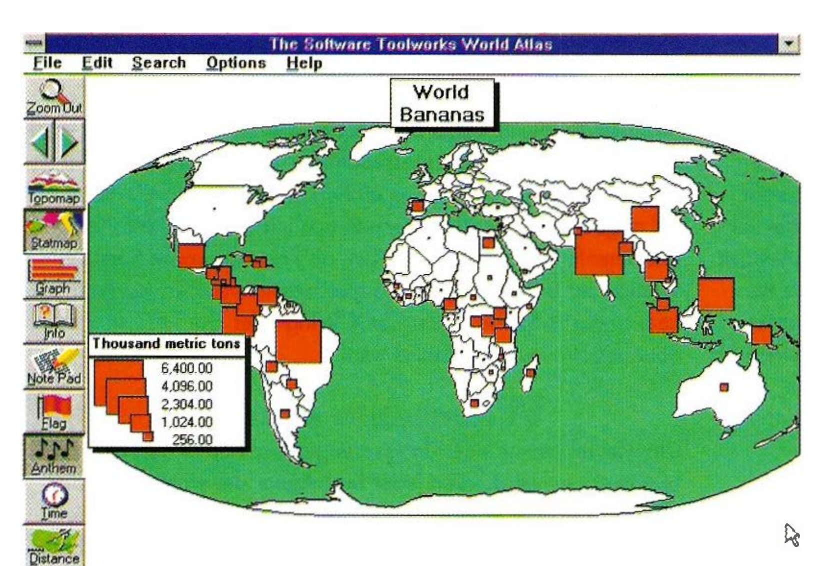
Mit „Rightpaint" läßt sich allerhand anfangen. Die hohe Benutzerfreundlichkeit ist für eine Windowsanwendung geradezu obligatorisch.



World Atlas

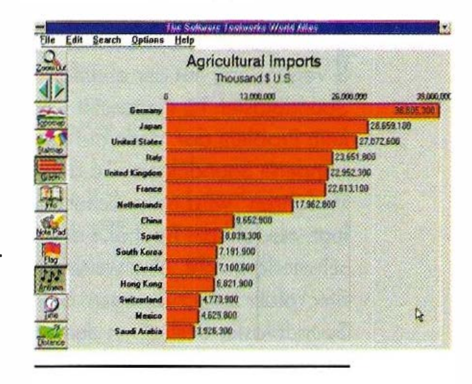
Geographie-Stunde

Der letzte Atlas, den Sie jemals benötigen werden ...behauptet The Software Toolworks von seinem elektronischen Atlas für Windows.



Wie bereits in der CD-ROM-Version haben Sie auch hier die Möglichkeit, Daten über verschiedene Regionen der Erde abzurufen. Egal, ob es sich um demographische, soziographische oder geographische Daten handelt, sie können im Weltatlas mehr oder minder detailliert abgerufen werden. Wählen Sie einen Kontinent, dann ein Land oder gar eine Stadt aus und lassen Sie sich die Verbrechensrate oder die durchschnittlichen Ausgaben für Aus- und Weiterbildung auflisten. Wählt man ein Land aus und sind die entsprechenden Optionen eingeschaltet, so kann man sich die zu diesem Land gehörige Flagge zeigen lassen und parallel dazu die Nationalhymne anhören - theoretisch. Die Diskettenversion weigerte sich nämlich beharrlich, auf meinen SoundBlaster-kompatiblen Treiber zu reagieren. Von der Idee her ist der World Atlas zwar nicht neu, könnte bei entsprechender Umsetzung aber tatsächlich einen adäquaten Ersatz für großformatige Atlanten darstellen. Leider kann die Diskettenversion, wie schon ihr CD-ROM-Bruder, nicht gerade durch detaillierte Informationen überzeugen. Wenn die deutsche Flagge bei Programmerstellung "noch nicht bekannt war", muß man sich schon fragen, wie verläßlich die restlichen Informationen recherchiert sind... Fazit: Finger weg und auf eine umfangreiche Neuerscheinung auf CD-ROM warten!

Thomas Carlile ■





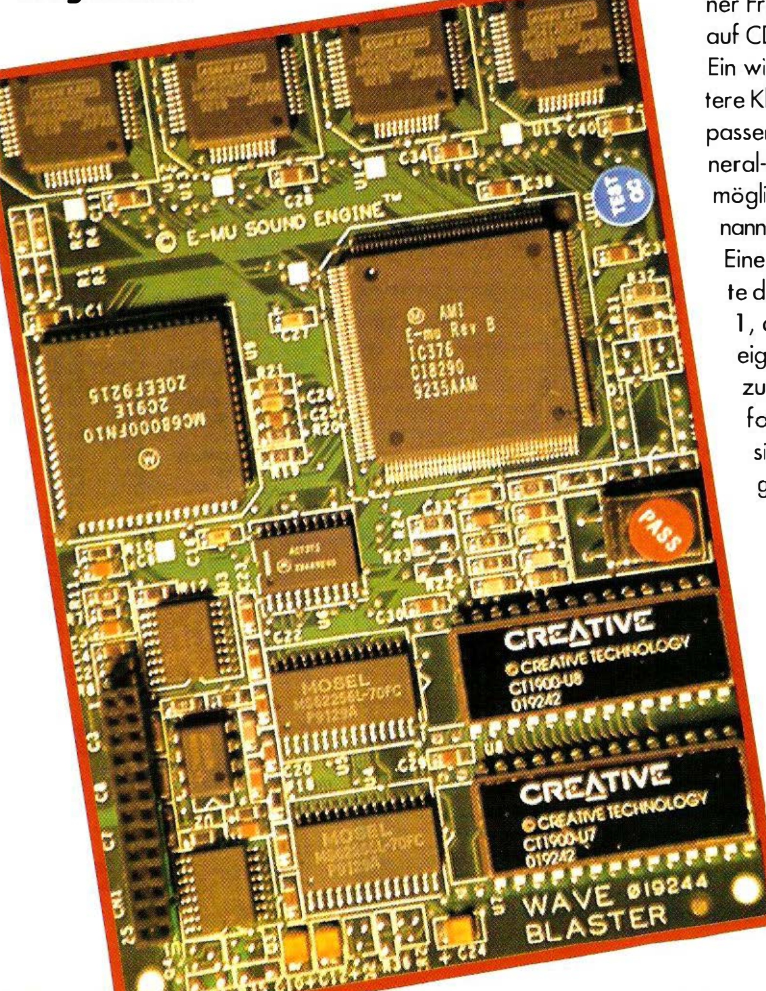
WaveBlaster

Streic[h] für's O[hr]

Die erste Soundkarte zur Soundkarte: Mit der WaveBlaster wird die SoundBlaster 16 um die Fähigkeit erweitert, 16-Bit-Sounds auf Basis der Wavetable-Synthese sehr naturgetreu wiederzugeben.

Im Grunde ist die WaveBlaster-Karte ein eigenständiges Modul mit eigener CPU, ROM- und RAM-Speicher, das jedoch nur in Verbindung mit der ebenfalls von Creative Labs stammenden SoundBlaster 16 eingesetzt werden kann. Die Installation stellt kein Problem dar, denn die neue Karte wird einfach auf die vorhandene SoundBlaster 16 aufgesteckt. Durch dieses "Huckepack-Verfahren" wird erfreulicherweise kein weiterer Steckplatz belegt, obwohl die Bauhöhe der beiden Karten es einigermaßen schwierig macht, eine weitere Karte in dem darüberliegenden Steckplatz unterzubringen. Sinnvollerweise steckt man die SoundBlaster deshalb in den obersten Slot, darüber ist dann ausreichend Platz vorhanden.

Die Wave Blaster von Creative Labs wird auf eine vorhandene SoundBlaster 16 aufgesteckt.



Nach dem Einbau sind keine weiteren Änderungen in der Config- oder Autoexec-Datei mehr nötig, denn die WaveBlaster wird nur über MIDI-Befehle angesprochen: Alle Instrumente sind in gesampelter Form im ROM gespeichert und General-MIDI-kompatibel angeordnet. Optional können auch Roland MT32-kompatible Instrumente nachgeladen werden, und da zahlreiche Spiele zusätzlich zur SoundBlaster auch gleichzeitig MIDI-Karten unterstützen, erwartet Sie bei Titeln wie X-Wing oder The 7th Guest eine Soundqualität wie im Konzertsaal.

Wavetable statt FM

Um wieviel besser eine Klangerzeugung auf Basis der Wavetable-Synthese klingt, kann jeder bestätigen, der einmal eine der Soundkarten von Roland gehört hat. In immerhin zwei MByte ROM sind auf der WaveBlaster die Klangdaten für eine Vielzahl an Instrumenten gespeichert. Diese Samples sind in 16 Bit mit einer Frequenz von 44,1 KHz aufgenommen, so daß die Qualität auf CD-Niveau liegt.

Ein wichtiges Feature eines Synthesizers ist die Möglichkeit, weitere Klangdaten nachzuladen, so daß für jede Gelegenheit der passende Sound zur Verfügung steht. Neben dem durch den General-MIDI-Standard definierten Umfang an Instrumenten ist es möglich, weitere Klangdaten von Festplatte durch einen sogenannten Bankloader nachzuladen.

Einen weiteren Beitrag zur Kompatibilität leisten die Instrumente des Roland MT32-Synthesizers bzw. der Soundkarte LAPC-1, die von einer Vielzahl von Spielen unterstützt werden. Für eigene Experimente können auch zahlreiche Spezialeffekte, zum Beispiel Feuerwehrsirenen, Hundegebell oder Telefonklingeln, nachgeladen werden. Wie die Instrumente, so sind auch die Effekte in CD-Qualität aufgenommen und klingen entsprechend realistisch.

General MIDI

General MIDI ist nicht etwa der Oberbefehlshaber aller Musiker, sondern ein wichtiger Standard im Musikbereich. Dieser Standard definiert eine Anzahl von Instrumenten, die auf allen Synthesizern, die den GM-Standard unterstützen, vorhanden sein müssen. Vorgeschrieben sind hierbei 16 verschiedene Instrumente, die nochmals in acht Variationen vorliegen, so daß insgesamt 128 verschiedene Klänge verfügbar sind. Der Vorteil der MIDI-Norm liegt in der Übertragbarkeit von MIDI-Songs auf andere Synthesizer oder – wie im Fall der WaveBlaster – auf andere Soundkarten.

heleinheiten

hr

In Verbindung mit der SoundBlaster 16 bietet die WaveBlaster General-MIDI-Kompatibilität mit Wavetable-Synthese.

General MIDI definiert jedoch nur die Ansteuerung, nicht aber die Art der Klangerzeugung. Jeder MIDI-fähige Synthesizer "versteht" daher die gleichen MIDI-Befehle, führt diese aber entsprechend der vorhandenen Hardware hörbar besser oder schlechter aus. Von Windows aus können Sie dies sehr leicht nachvollziehen, wenn Sie die WaveBlaster installiert haben: Spielen Sie einen Song über den in der SoundBlaster eingebauten FM-Synthesizer ab, kommen Sie in den zweifelhaften Genuß des typischen Computersounds. Wird der gleiche Song aber über General MIDI mit Hilfe der WaveBlaster gespielt, werden Sie sich fragen, wie Sie es nur so lange mit einer "normalen" Soundkarte ausgehalten haben.
Warum aber klingt der FM-Sound trotz des 20-stimmigen FM-Synthesizers der SoundBlaster 16 immer noch so blechern? Dies hängt im wesentlichen mit dem Prinzip der Tonerzeugung über Frequenz-Modulation (FM) zusammen, die sich zwar seit der Markteinführung des DX7-Synthesizers von Yamaha im Jahre 1983 durchgesetzt hat, aber zur Erzeugung von realistischen Klängen einen Aufwand erfordert, den die Hersteller von Soundkarten scheuen. Im Vergleich dazu ist es wesentlich günstiger, den Klang eines Instrumentes aufzuzeichnen und in digitaler Form (neudeutsch: gesampelt) auf Diskette oder – wie bei der WaveBlaster – in ROM-Bausteinen zu speichern.

Theorie und Praxis

So schön die Theorie klingen mag, gab es dennoch bei unseren Tests einige Probleme, denn nicht alle Spiele, die die MT32- oder LAPC-1-Option unterstützen, arbeiten mit der WaveBlaster zusammen. Um bei einem schon installierten Spiel die Hardware-Konfiguration nachträglich zu ändern, genügt es häufig, das Installationsprogramm aufzurufen. Optimal ist es, wenn Sie nun die Möglichkeit haben, die Hintergrundmusik über eine Roland-Karte oder über die Option General MIDI auszugeben und gleichzeitig eine SoundBlaster für die Soundeffekte nutzen können.
General MIDI funktionierte eigentlich immer und brachte auch tolle Ergebnisse, wohingegen die MT32-Unterstützung nicht immer klappt. Dazu sei fairerweise aber auch angemerkt, daß die Werbebroschüren zur WaveBlaster keine volle Roland MT32-Kompatibilität versprechen, lediglich die typischen Instrumente des Synthesizer können nachgeladen werden.
Eine komplette Aufzählung aller mit der WaveBlaster laufenden Spiele würde wohl den Rahmen des Artikels sprengen und so beschränken wir uns auf ein paar wesentliche Titel. Die schlechte Nachricht zuerst: Strike Commander konnte auf unseren Testrechnern nicht zur Zusammenarbeit mit der WaveBlaster überredet werden. Der Schmerz war aber schnell vergessen, dann als das Intro von X-Wing, Empire Deluxe oder die Musik von Space Quest losdonnerte, wollten wir unseren Ohren nicht trauen. Klavier- und Streichinstrumente, aber auch das Schlagzeug kommen in einer bestechenden Qualität über die Boxen, nur bei Blasinstrumenten geht der Karte wohl etwas die Luft aus. Im Gegensatz zu dem dünnen und unnatürlich klingenden FM-Sound beschert Ihnen die WaveBlaster ein phänomenales Klangerlebnis.
Im Lieferumfang der WaveBlaster ist neben dem englischen Handbuch und einer Systemdiskette noch der 256-Spur-Sequenzer "Cakewalk Apprentice" für Windows enthalten.

Fazit

Die Kombination SoundBlaster 16 und WaveBlaster bietet eine Soundqualität, wie man sie auf dem PC bisher nur mit speziellen MIDI-Karten (beispielsweise von Roland) erreichen konnte. Nachteil dieser Karten ist jedoch die Tatsache, daß sie für Spiele praktisch ungeeignet sind, weil die Möglichkeit zur Ausgabe digitalisierter Sprache und Effekte fehlt. Für die WaveBlaster spricht auch die Tatsache, daß die Karte keinen eigenen Steckplatz benötigt. Für den Preis von rund DM 400,- ist die Karte nicht nur für Spielefans empfehlenswert, sondern auch für ambitionierte Hobbymusiker durchaus eine sinnvolle Investition.

Christian Späthe ■

Audio Blaster 2.5

Vorgeschmack

Nachdem der Streit um die Produktnamen beigelegt ist, vertreibt CPS die eigenen Soundkarten unter dem Namen Audio Blaster. Da die 16-Bit-Karte doch noch etwas auf sich warten läßt, betrachten wir mit der Audio Blaster 2.5 das Angebot im unteren Preisbereich. ■ Von Thomas Wendt

Die Audio Blaster 2.5 ist eine 8-Bit-Soundkarte. Sie beinhaltet Analog-Digital- und Digital-Analog-Wandlung zum Aufnehmen und Abspielen von Wave-Files, sowie einen FM-Musiksynthesizer zum Abspielen von MIDI-Files.
Ein MIDI-Interface, um extern angeschlossene Instrumente zu betreiben, ist ebenfalls vorhanden. Der eingebaute Mikrofonverstärker verfügt über eine automatische Aussteuerung, so daß Übersteuerungen (verzerrte Aufnahmen) weitgehend ausgeschlossen sind. Der Stereo-Ausgang läßt sich entweder mit einem HiFi-Verstärker, mit Aktiv-Boxen oder einem Kopfhöhrer verbinden.

Die Installation

Die Installation der Audio Blaster 2.5 ließ sich relativ problemlos durchführen. Ein kleines Manko stellt die nicht sauber, rechtwinklig mit der Platine verbundene Slot-Blende dar. Entweder die Karte sitzt sauber im Steckplatz oder die Blende läßt sich am Rahmen sauber befestigen. Das ist etwas ärgerlich, läßt sich jedoch mit vorsichtiger Biegearbeit in Ordnung bringen.

Adresskonflikte

Ist die Software erfolgreich auf Platte gebannt, startet man das Programm SBTEST. Auf dem Bildschirm wird angezeigt, ob die Audio Blaster-Karte im System vorhanden ist. Da ich kurz vorher eine solche eingebaut habe, beruhigt es mich ungemein, daß die Meldung erscheint: "Audio Blaster 2.5 Karte gefunden". Der momentan eingestellte Interrupt, die Adresse und der DMA-Kanal werden von der Software ebenfalls erkannt. Daraufhin sollte die Karte mit einer Audio-Anlage verbunden werden, denn nun wird die Funktion der einzelnen Module getestet. Der FM Tongenerator, das DSP Voice Modul und die MIDI-Schnittstelle. Die MIDI-Schnittstelle läßt sich allerdings nur testen, wenn ein Adapter vorhanden und externe MIDI-Devices angeschlossen sind. Sind bis zu diesem Zeitpunkt noch keine Klänge zu hören, stimmt entweder etwas mit der Audio-Leitung nicht, oder es existieren interne Adressenkonflikte. In diesem Fall müssen die I/O Adresse, Interrupt und DMA-Kanal geändert werden. Früher hieß das: Computer ausschalten, alle Kabel raus, Gehäuse aufschrauben, Karte herausnehmen, das Handbuch zur Hand nehmen, die kleinen, fummeligen Jumper von den Steckkontakten ziehen, diese dann aus der Hand fallen lassen und auf dem grauen Teppich nicht mehr wiederfinden ... STOP!....Horror aus vergangenen Zeiten, hier funktioniert das ganz anders. Einfach das Programm SBFIG starten und die Hardwarekonfiguration erfolgt durch die Software.

AdLib-kompatibel

Der Audio Blaster 2.5 ist 100-prozentig AdLib-kompatibel. Das bedeutet, daß mit jedem Computerspiel und mit jeder Software, die Wave- oder MIDI-Files benutzt, die Audiokomponente zum Computerspaß hinzukommt. Die Anwendung unter Microsoft Windows ist aufgrund der mitgelieferten Treiber und Tools denkbar einfach. Die Windows-Tools, wie etwa der Klangrecorder und der MIDI-Player, vertragen sich problemlos mit der Audio Blaster 2.5.

Umfangreiche Softwareausstattung

Besonders interessant ist das mitgelieferte Interface für CD-ROMs. Damit steht dem Zugriff auf umfangreiche Sound-Bibliotheken wie zum Beispiel Killer Tracks nichts mehr im Wege. Die im Lieferumfang enthaltene Software beinhaltet eine DEMO-Version des Sequenzers ALLEGRO, VOC386 Pro und eine Demo von HSC Interactive, einem interaktiven Präsentationsprogramm für Windows 3.1. ALLEGRO gibt einen guten Einblick in die vielen Möglichkeiten, MIDI-Files und Wave-Files zu mischen und damit eigenen Anwendungen zu mehr Individualität zu verhelfen. VOC386 Pro ist ein komfortables Sample-Programm.
VOC386 Pro bietet Funktionen um Sprache, Geräusche etc. aufzunehmen, mit Effekten zu versehen, beliebig im Stereo-Bild zu plazieren und als Wave-Files abzuspeichern. HSC Interactive bietet einen Einstieg in die Multimedia-Welt. Dynamische, hochauflösende Grafiken, Animationen, Zugriff auf Videogeräte und bewegte Displays in Echtzeit, Text, Sprache und Musik bieten alle Elemente, die zur Erstellung hochwertiger, anwendergesteuerter Trainings- und Lehrsoftware nötig ist. Die Entwicklung der Programmstruktur erfolgt einfach durch Verschieben und Zuordnen von Symbolen. Auf einem Arbeitsblatt entsteht auf diese Art und Weise ein Flußdiagramm der geplanten Anwendung. Eine anschauliche Möglichkeit, den Einsatz von Sound zur Bereicherung von Applikationen zu erforschen.
Die Software TALKING Blaster jr. versetzt den Audio Blaster in die Lage, ASCII-Texte vorlesen zu können. Eine Demo demonstriert das Unglaubliche. Der ASCII-Text erscheint auf dem Bildschirm während die Soundkarte den Text wirklich vorliest. Die Junior-Version enthält lediglich die Beschränkung, daß die Software noch Silben "lernen" muß. Dem Computer das Sprechen beibringen - der Spielspaß von Morgen.



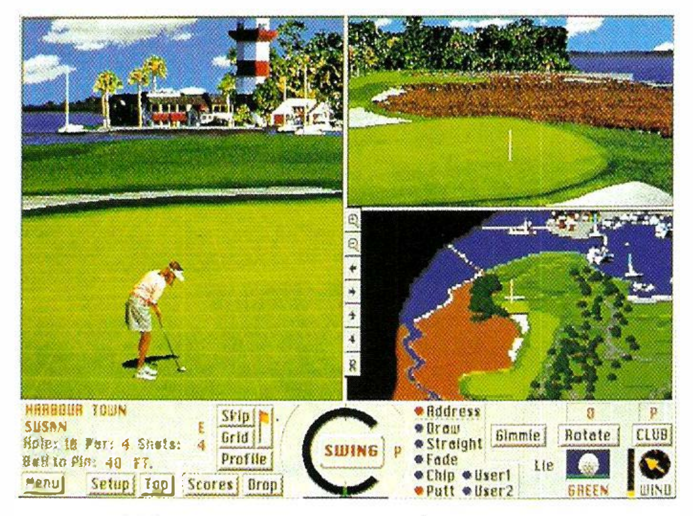
Links 386 Pro

Golfen ohne Ende

Teil 2

Nachdem wir Ihnen in der ersten Folge die verschiedenen Golfplätze vorstellten und einen Überblick über die notwendigen Systemvoraussetzungen gaben, wollen wir Sie in der heutigen Ausgabe mit der Bedienung von Links 386 Pro etwas vertrauter machen und Ihnen einige weniger bekannte Möglichkeiten dieser Golfsimulation vorstellen.

■ Von Wilfred Lindo

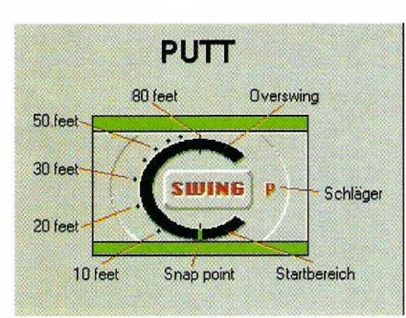


Die richtige Ausrüstung

Glücklicherweise müssen Sie sich bei einer Golfsimulation nicht um eine komplette Golfausrüstung bemühen. Nachdem Sie Ihr Augenmerk auf die Farbe Ihrer Kleidung gelegt haben, kommen wir nun zu den Schlägern.

Wie auf dem richtigen Golfplatz hat auch bei Links jeder Schläger ganz bestimmte Eigenschaften, die Sie unbedingt kennen sollten, um als Sieger das Grün zu verlassen. Was Sie beim wirklichen Golfen mit teuren Stunden bei Ihrem Golflehrer erkaufen, muß daheim mit einiger Anstrengung und Zeit durch Versuch und Übung herausgefunden werden. Der ungeübte Spieler braucht schon einige Abschläge vom Grün, bis jeder Schlag sitzt. Doch zunächst steht am Anfang jeder Runde die Auswahl der Schläger, von denen Sie leider nur 14 Varianten mitführen dürfen. Ein nachträgliches Austauschen ist nicht möglich. Allerdings unterscheidet Links bei den Schlägern nur zwischen dem Winkel der Schlagfläche. Sie brauchen also nicht auf Griffstärke, Gewicht oder Länge zu achten. Beginnen wir mit dem Driver. Er wird in der realen Golfwelt eigentlich nur am Abschlagspunkt benutzt. Nur absolute Profis benutzen Ihn auch aus einer schwierigen Ballposition. Bei Links 386 Pro ist dieser Schläger universell einsetzbar und erzielt eigentlich aus jeder Lage die größte Weite. Wer auf eine wirklich realistische Wiedergabe des Golfens wertlegt, wird diese Eigenschaft sicherlich als ein Manko empfinden. Driver1 und Driver 2 unterscheiden sich nur in wenigen Graden des Anstellwinkels, wodurch dem Ball eine höhere Flugbahn verliehen wird.

Als nächstes folgen die Holzschläger. Die Schläger Holz 2 und Holz 3 schließen die Lücke zwischen einem Driver und einem Eisen. Daher sollten Sie sich für einen dieser Schläger entscheiden. Die Hölzer 4 bis 7 sind von den Weiten identisch mit den durch Eisen erzielten und können somit getrost zu Hause gelassen werden. Ein Eisen besitzt normalerweise einen kürzeren Schaft und hat weniger Masse, was sich bei gleichem Winkel in einer geringeren Weite ausdrückt. Sie sollten sich für die Eisen 1 bis 9 entscheiden, da Sie so eine feine Dosierung Ihrer Weiten haben.



Jede Markierung im Schlagkreis entspricht ca. 10 Feet.

Eigentlich müssen Sie für jeden Platz eine spezielle Zusammenstellung Ihrer Schläger wählen, doch genügt im allgemeinen auch folgende Standardausrüstung: Driver 2, Holz 3, Eisen 1 bis 9. Abgerundet wird Ihre Schlägerauswahl durch einen Pitching Wedge (für hohe Schläge an die Fahne) und einen Sand Wegde (für Schläge aus einem Bunker). Beide Schläger haben allerdings in Links auch nur bedingt andere Eigenschaften. Der letzte Schläger ist der Putter. Er muß immer mitgeführt werden. Interessanterweise gibt es bei Links keinerlei Varianten des Schlägers. In Wirklichkeit gibt es zu keinem anderen Schläger so viele Ausprägungen und Varianten.

Mit Schwung

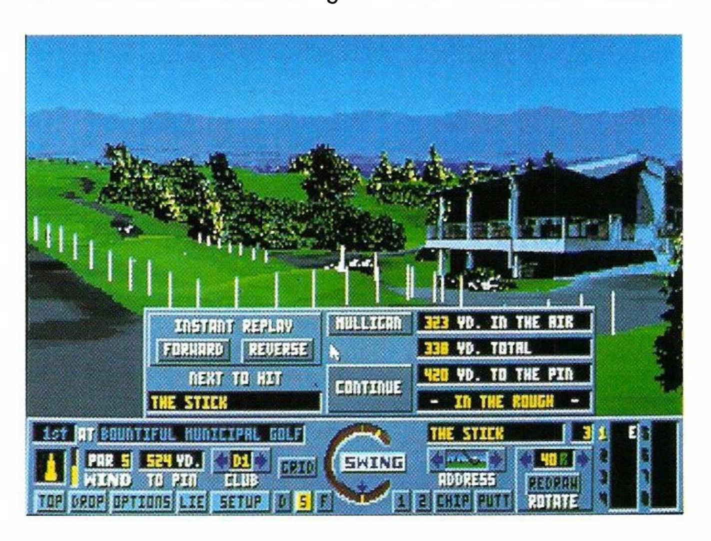
Das Bedienungsfeld von Links 386 Pro wird von dem kreisrunden Instrument in der Mitte des Bildschirmes geprägt. Grundsätzlich hat diese Anzeige nichts mit dem wirklichen Golfen zu tun. Es ist vielmehr eine geniale Erfindung der Software-Schmiede Access. Bis Sie die genaue Einteilung treffen, vergeht meist viel Zeit und wie oft haben Sie es schon gehört: 'It looks like a hit in the tree'. Daher haben wir diese geniale Anzeige für Sie unter die Lupe genommen und zeigen Ihnen, welcher Ausschlag für welche Weite der richtige ist.

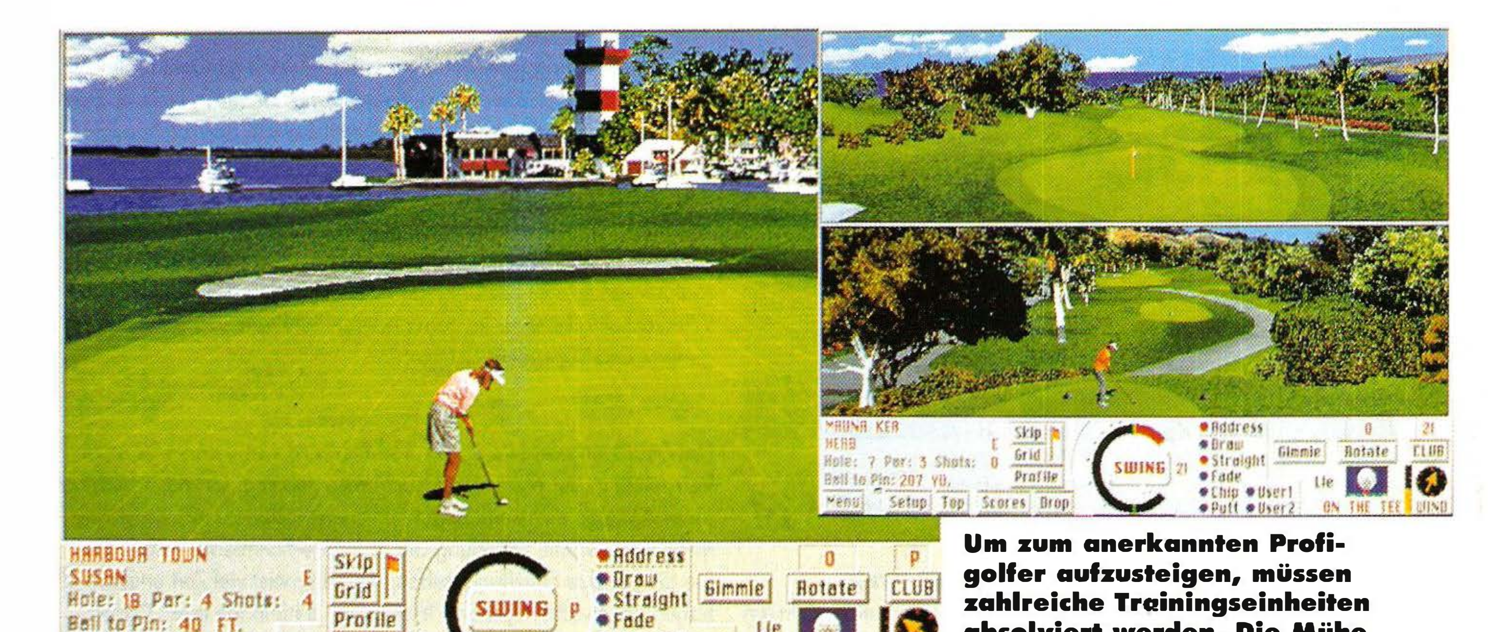
Der Putt

Mit keinem anderen Schlag werden so viele Spiele entschieden. Immerhin sind über 30 Prozent aller Schläge Putts. Also sollten Sie Ihr Augenmerk auf diese Schlagvariante legen. Viele Computer-Golfer legen kaum Wert auf das Putten und nehmen sich kaum Zeit für diesen Schlag. Mit etwas Übung und einigen Tips können Sie Ihr Spiel merklich verbessern. Also bevor Sie das Loch anspielen, schauen Sie sich genau das Grün an. Es gibt dafür sogar einen Fachbegriff: Das Grün 'lesen'. Schalten Sie das 'Grid' ein. Durch dieses Raster, daß der Computer über den Boden legt, sind Höhenunterschiede leichter zu erkennen. Ergänzend können Sie sich noch das Profil des jeweiligen Loches abrufen. Je nach Lage des Loches positionieren Sie den Marker entsprechend. Das Bedienungsfeld beim Putten ist mit acht Marken versehen, die jeweils zehn Feet entsprechen. Dabei sollten Sie immer etwas fester schlagen als es nötig ist. Aber Vorsicht! Der Ball kann bei zuviel Schwung auch wieder aus dem Loch laufen.

Der Chip

Der Chip dient in erster Linie zur Annäherung an das Grün. Je nach Schläger und Schwung können Sie dem Ball eine flache Bahn mit anschließendem Ausrollen geben oder bei einem sehr kleinen





Um zum anerkannten Profigolfer aufzusteigen, müssen zahlreiche Trainingseinheiten absolviert werden. Die Mühe lohnt sich.

Grün nähern Sie sich mit einem hohen Ball ohne daß der Ball entsprechend ausrollt. Haben Sie diesen Schlag gewählt, wird die Körperhaltung des Spielers verändert, wodurch der Golfer nicht mehr die gesamte Länge des Schwunges besitzt. Der verminderte Rückschwung wird im Bedienungsfeld durch eine Verkürzung gekennzeichnet. Beim Chippen sollten Sie die Fahnen immer direkt anspielen. Nur extremer Wind hat dabei Einfluß auf die Flugbahn des Balles. Welche Weite mit welchem Schläger zu erreichen ist, kann nur durch Ausprobieren ermittelt werden. Die kleine Liste im Textkasten kann dafür eine Hilfe sein.

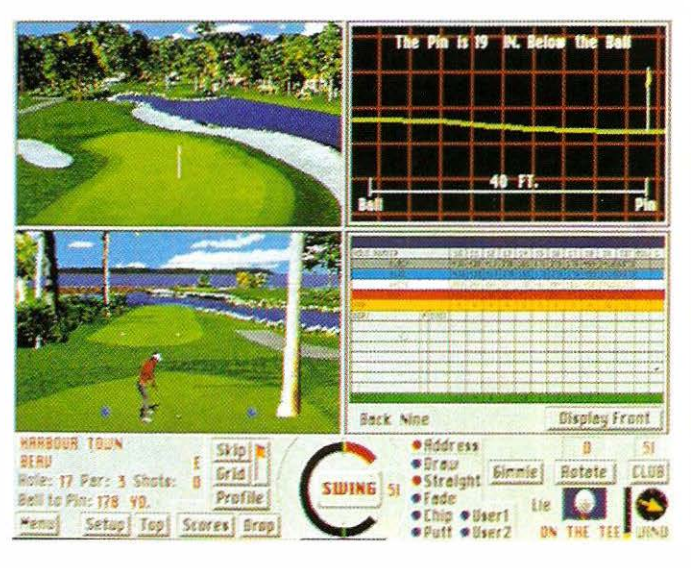
Das lange Spiel

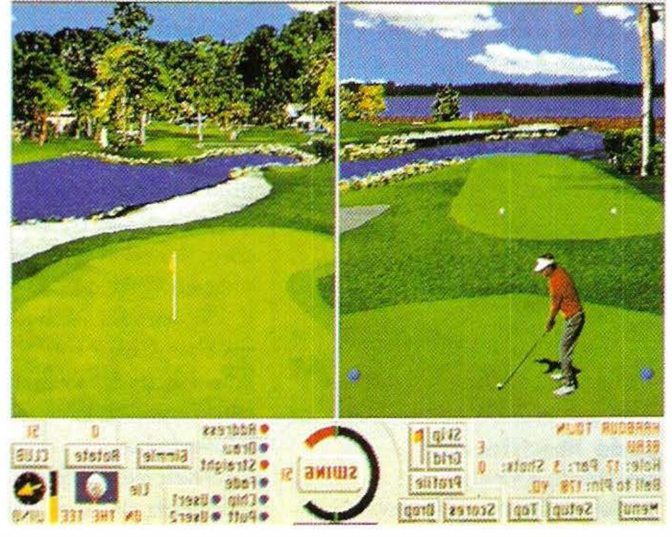
Der erste Schritt sollte immer das Begutachten des zu spielenden Kurses sein. Nehmen Sie eine Karte oder die Top View-Perspektive zur Hilfe. Halten Sie Ausschau nach schwierigen Hindernissen, nach unübersichtlichen Passagen und starken Höhenunterschieden. Haben Sie alle Faktoren in Betracht gezogen, so setzen Sie den Marker. Verwenden Sie nie die vorgeschlagene Position des Markers und positionieren Sie ihn so weit wie möglich vom Golfer. Beim Abschlag probieren Sie Ihr Timing durch die Option 'Adress'. Nehmen Sie sich in dieser Phase des Spiels viel Zeit zur Planung. Außerdem haben Sie ja Zeit und müssen nicht den Kurs zu Fuß durchqueren.

Der Wettbewerbs-Modus

Eine interessante Erweiterung des Spiels stellt der Austausch von Spielpartnern und deren Spielergebnis per Datei dar. Die Handhabung ist dabei denkbar einfach. Der einzige Handgriff, um später Ihr Spielergebnis weiterzugeben, ist das Starten der RECORDED PLAYER-Option per Icon. Sie spielen wie gewohnt Ihre 18 Löcher auf einem bestimmten Kurs. Jedoch mit dem wesentlichen Unterschied, daß Sie mißglückte Schläge (Muligans) nicht zurücknehmen dürfen. Haben Sie das 18.Loch erfolgreich beendet, müssen Sie anschließend nur noch Ihren Namen eingeben und das Programm speichert Ihre Spielrunde in eine separate Datei ab. Diese Datei finden Sie leicht in Ihrem Links-Verzeichnis mit der Endung 'REC' wieder. Sie übertragen das betreffende File auf Diskette und versenden es beispielsweise an einen entfernt sitzenden Golfpartner. Der wiederum spielt Ihre Ergebnisse ebenfalls über die Option RECORDED PLAYER in seinen Rechner ein und schon tritt er gegen Sie an.

Dabei wird abwechselnd, wie im normalen Spiel, der kleine weiße Ball gespielt. Als Spieler können Sie nicht im Vorhinein den erzielten Spielstand des Recorded Players einsehen. Also eine spannende Sache. Natürlich müssen alle Ausgangsbedingungen gleich sein. Ob es sich nun um die Windbedingungen oder den Kurs





selbst handelt, alle Parameter müssen übereinstimmen.
Sie können natürlich mit dieser Option auch Ihre erfolgreichsten Runden für die Nachwelt konservieren oder einfach im Training gegen sich selbst spielen. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Noch einige Tips und Tricks

Abschließend noch einige interessante Tricks und Tips, die Ihnen das Leben auf dem Links-Golfplatz etwas erleichtern.

Spiel aus dem Rough

Im Gegensatz zum wirklichen Golfplatz macht sich das Spiel aus hohem Gras nur in der Weite bemerkbar. Vom Schwierigkeitsgrad her ändert sich nichts. Also kalkulieren Sie einfach eine etwas geringere Weite beim Abschlag ein.

Aus dem Bunker schlagen

Das Spiel aus einem Bunker ist bei Links eine recht einfache Sache. Auch hier reduziert sich die Weite beim Abschlag. Haben Sie einen sehr tiefen Bunker erwischt, so sollten Sie einfach Ihre Position zum Ball verändern und spielen seitlich aus dem Sand heraus.

Der Putter

Schlagen Sie immer etwas fester als nötig, da sonst bei zu kurz geschlagenen Bällen oft Ihr Versuch kläglich vor dem Loch verendet.

Wind auf dem Kurs

Vor jedem Schlag sollten Sie sich über Windrichtung und Geschwindigkeit informieren. Eine schwache Brise können Sie vernachlässigen. Seitenwind müssen Sie durch das Versetzen des Markers korrigieren. Rücken- und Seitenwinde werden durch eine entsprechende Schlägerwahl ausgeglichen.

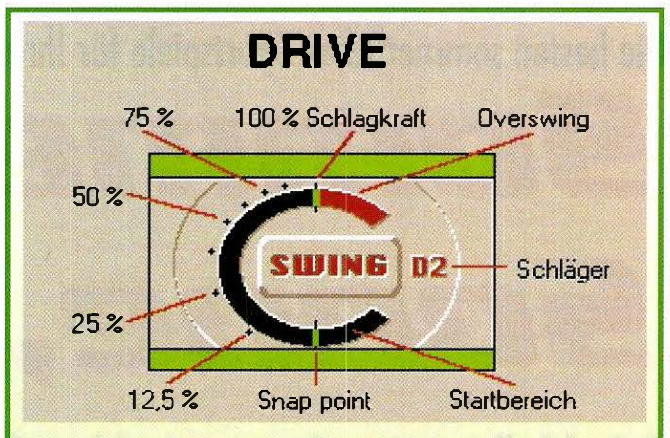
Hindernis in Sicht

Auch der beste Spieler verzieht seinen Schlag. Kommt Ihr Ball direkt vor einem Hindernis zu liegen, dann sollten Sie Ihr Glück mit einem Loft Wedge versuchen, um durch einen hohen Ball wieder auf das Fairway zu gelangen. Dieser Weg kostet Sie allerdings ein bis zwei Schläge, ist jedoch bei sehr großen Hindernissen anzuraten. Profis versuchen natürlich direkt durch den Busch oder Baum abzuschlagen. Eine veränderte Sicht ist hierbei sehr hilfreich.

Das Chippen

Spielen Sie das Loch beim Chippen immer direkt an. Nur bei sehr starkem Wind oder sehr großen Höhenunterschieden sollten Sie sich für eine andere Position entscheiden.

In der nächsten Ausgabe stellen wir Ihnen einige völlig unbekannte Funktionen bei Links 386 Pro vor und geben Ihnen noch die letzten Tips und Tricks auf den Weg. Ein Ausblick in die Zukunft schließt unseren Workshop ab. Nun liegt es an Ihnen, durch Übung Ihr Handicap zu verbessern. Bis zum nächsten Mal.



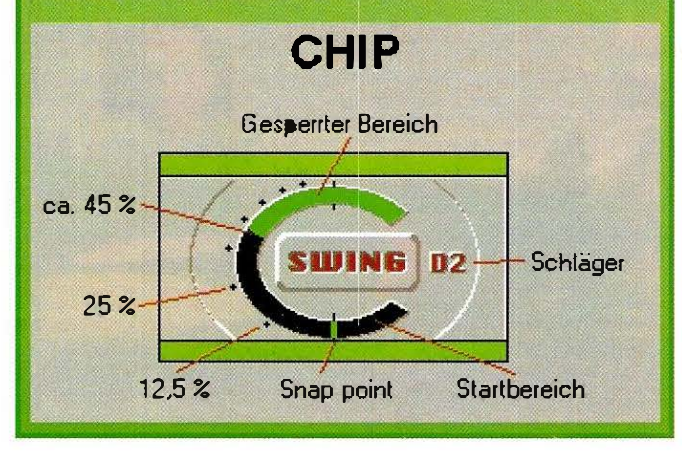
Weiten für unterschiedliche Schläger

Schläger	Fairway	Rough	Heavy Rough	Sand
D1	272 yd.	240 yd.	193 yd.	223 yd.
D2	273 yd.	242 yd.	194 yd.	223 yd.
W2	254 yd.	229 yd.	181 yd.	206 yd.
W3	248 yd.	220 yd.	173 yd.	206 yd.
W4	231 yd.	207 yd.	160 yd.	198 yd.
W5	213 yd.	188 yd.	157 yd.	189 yd.
W6	201 yd.	174 yd.	144 yd.	154 yd.
W7	185 yd.	165 yd.	135 yd.	146 yd.
E1	233 yd.	204 yd.	170 yd.	185 yd.
E2	217 yd.	192 yd.	156 yd.	172 yd.
E3	204 yd.	179 yd.	150 yd.	160 yd.
E4	197 yd.	169 yd.	142 yd.	152 yd.
E5	184 yd.	161 yd.	135 yd.	144 yd.
E6	172 yd.	151 yd.	124 yd.	133 yd.
E7	157 yd.	139 yd.	116 yd.	123 yd.
E8	147 yd.	129 yd.	108 yd.	114 yd.
E9	128 yd.	120 yd.	100 yd.	102 yd.
PW	117 yd.	108 yd.	91 yd.	93 yd.
SW	79 yd.	73 yd.	63 yd.	67 yd.
LW	67 yd.	63 yd.	47 yd.	48 yd.

Einige Chip-Weiten

Schläger	Fairway	Rough	Heavy Rough	Sand
LW	58 yd.	45 yd.	39 yd.	31 yd.
SW	25 yd.	62 yd.	48 yd.	49 yd.
PW	34 yd.	29 yd.	21 yd.	24 yd.
E9	47 yd	37 yd.	30 yd.	30 yd.
E7	58 yd.	48 yd.	38 yd.	39 yd.
E5	62 yd.	48 yd.	39 yd.	40 yd.
E3	61 yd.	47 yd.	38 yd.	40 yd.

Alle Weiten basieren auf der Standardeinstellung mit einer 100%igen Schlagkraft. Im normalen Spiel werden meist diese Weiten nicht erreichen (1 Yard = 0,914 Meter). Es herrschte Windstille.



Die besten sommerlichen Sportspiele für Ihren PC

Sommer, Sonne, Sport!

Sobald die ersten Sonnenstrahlen durch die Wolken lugen, werden Shorts und Sportschuhe ausgepackt und schweißtreibende Betätigungen betrieben. Falls Sie es lieber geruhsamer angehen lassen, und trotzdem nicht auf Sport verzichten wollen, sollten Sie einmal unsere Auswahl der besten Sportspiele genauer betrachten.

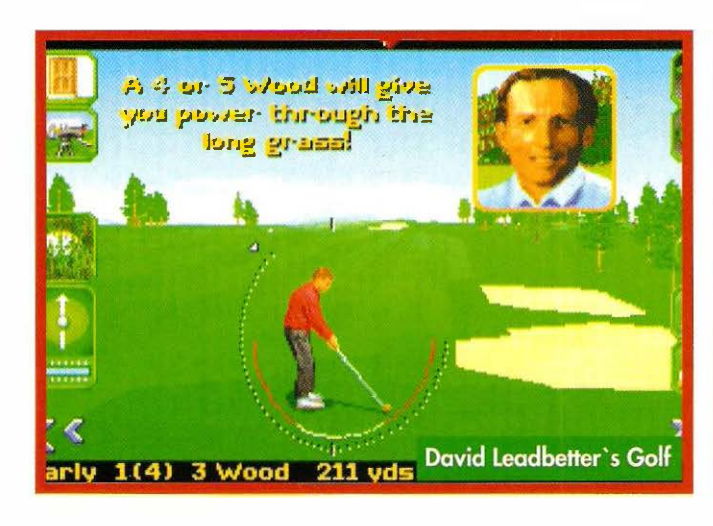
■ Von Hans Ippisch

David Leadbetter´s Golf

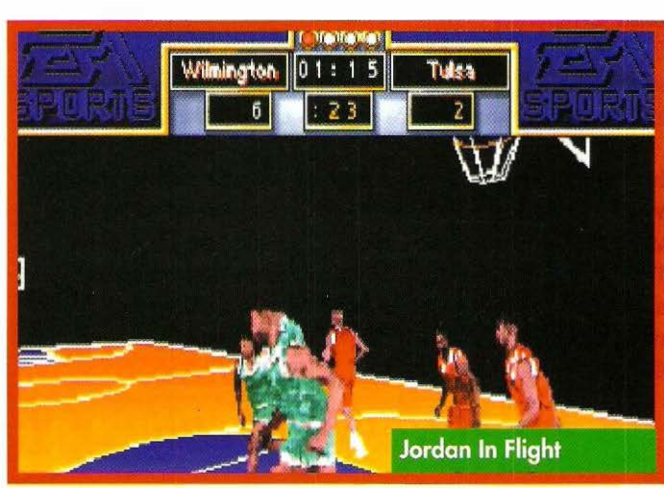
Als Einstieg in unser Sportspiele-Special wollen wir gleich die softwaremäßige Verarbeitung einer der elitärsten Sportarten überhaupt behandeln. David Leadbetter höchstpersönlich stand Microprose bei der Entwicklung ihres Golfspiels zur Seite und sorgte für die korrekte Umsetzung. Auf satten sechs verschiedenen Kursen darf man sich auf die Jagd nach einem besseren Handicap machen. Zu Beginn sind sicherlich auch die Ratschläge von David Leadbetter recht nützlich, schließlich ist noch kein Bernhard Langer vom Himmel gefallen. Auf einer isometrischen Karte wird zunächst jedes Loch dargestellt. Hierbei kann man die Wahl der einzelnen Schläger vornehmen und die landschaftlichen Begebenheiten genauer untersuchen. Ein optionales Gitter leistet dabei gute Dienste. Im Gegensatz zu den meisten anderem Golfspielen beschränkt sich David Leadbetter´s Golf nicht nur auf eine Grafikperspektive. Sieht man den Abschlag noch von hinten, so kann man den Flug des Balles per Swing Cam von der Seite aus betrachten. Erwartungsvoll sieht man schließlich den Landeanflug aus der Sicht des Ziels. Wie weit rollte der Ball zum Loch? Diese grafisch aktionsreiche Gestaltung unterscheidet dieses Spiel deutlich von anderen Varianten und macht es sehr spannend. Selbstverständlich können sich auch bis zu vier Spieler an einem Wettkampf beteiligen, und das bei elf verschiedenen Game-Typen. Ein Videorecorder zeichnet die besten Schläge für die Nachwelt auf, im blauen Buch wird Ihre Karriere verzeichnet und in der Umkleidekabine werden die Spieler festgelegt. Lediglich beim Sound haben die Programmierer nicht soviel Arbeit investiert, was sich aber faktisch kaum auf den Spielspaß auswirkt. Wer ein gutes Golfspiel sucht, das von Haus aus schon mehrere Kurse bietet, wird mit David Leadbetter´s Golf von Microprose sicherlich zufrieden sein.

Jordan In Flight

Schlechtes Wetter bedeutet nicht das Ende aller Sportaktivitäten. Man begibt sich schlauerweise in die Halle und beschäftigt sich mit einer Mannschaftssportart. Mit Jordan In Flight erschien erst kürzlich eine extrem interessante Basketballsimulation von Electronic Arts, die alle Dream Team-Fans begeistern dürfte. Gleich vorweg, es handelt sich hierbei um eine spezielle Basketballvariante, was auf spielerische und technische Ein-

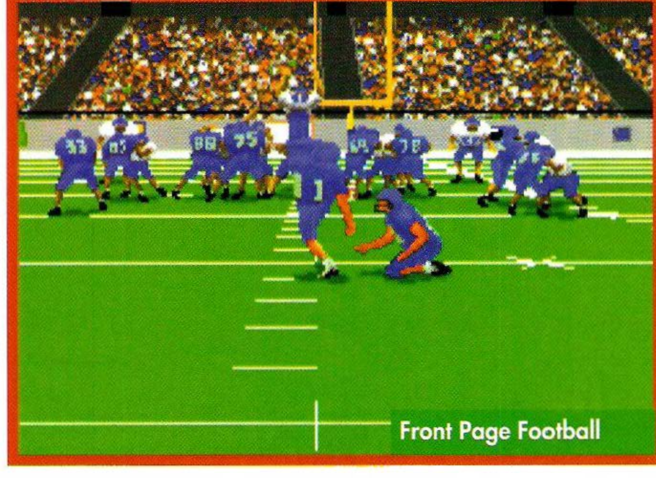


David Leadbetter´s Golf



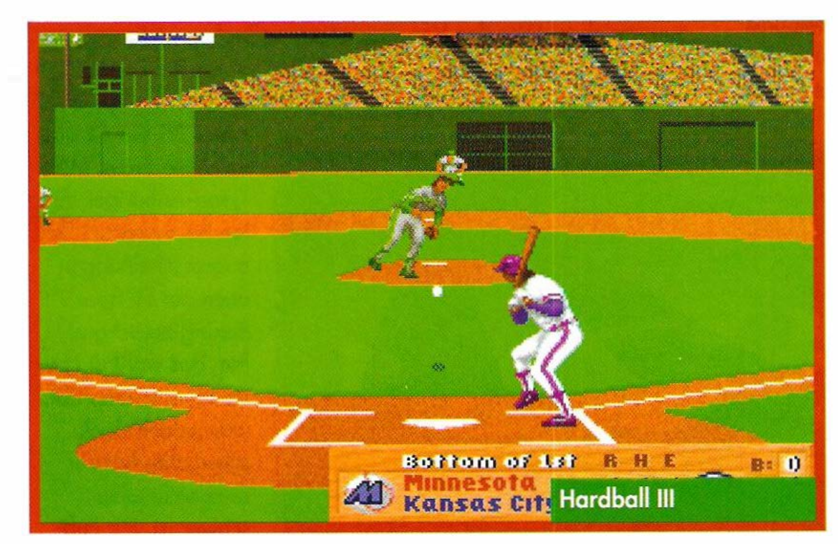
Jordan In Flight

schränkungen zurückzuführen ist. Es treten jeweils zwei dreiköpfige Teams gegeneinander an. Zum einen würde ein Berechnung und Darstellung von mehr als sechs Spielern in dieser Qualität wohl erhebliche Rechenzeitprobleme bereiten, zum anderen ist dadurch eine bessere Übersicht gewahrt und spielerisch läßt sich das Ganze einfacher handhaben. Insgesamt 32 Spieler, selbstverständlich inklusive Michael 'Air' Jordan, stehen bei der Bildung des vierköpfigen Teams bereit, wobei einer davon immer auf der Ersatzbank ein Ruhepäuschen einlegen darf. Acht Mannschaften beteiligen sich schließlich an dem Turnier, das ausschließlich einen Korb benötigt. Dies sorgt für die notwendige Action, denn man muß nach einem Ballgewinn nicht erst das ganze Spielfeld überqueren, um einen Wurf auf den Korb riskieren zu können. Will man Erfolg haben, muß man schon sehr flinke Beine haben, denn man muß seinem Manndecker entwischen. Sollten sich diese allerdings den Einfluß der Erdanziehungskraft kaum noch entziehen können, ist ein Time Out angebracht, wo man den ausgeruhten Mann wieder auf Körbejagd schicken kann. Faszinierend an Jordan in Flight sind neben den hervorragenden digitalisierten Grafiken und Sprachausgaben auch die individuellen Eigenschaften jedes Spielers. Zeichnet sich der eine durch hervorragendes Dunking aus, so kann der andere traumhaft sicher Würfe aus der Drei-Punkte-Zone im Netz zappeln lassen. Wer ein Basketballspiel sucht, ist mit Jordan in Flight bestens beraten, sofern er mindestens über einen 386er verfügt.


Front Page Football

Great Courts II

Der weiße Sport fesselt dank Boris Becker, Steffi Graf und Michael Stich wie eh und je an den Fernseher, wenn es um die begehrten Grandslam Titel geht. Die sicherlich beste Tennisvariante für unseren vielbeschäftigten PC stellt Great Courts II von Blue Byte dar, das aufgrund realitätsnaher Steuerung und zahlreicher Optionen trotz seines Alters von über einem Jahr der Konkurrenz spätestens im Tie Break immer wieder die Grenzen aufzeigt. Sicherlich ist die grafische und soundmäßige Gestaltung nicht mehr auf dem neuesten VGA- und Soundkarten-Stand, jedoch beeinträchtigt dies die sich ergebende Tennis-Atmosphäre kaum. Aus einem umfangreichen Turnierkalender darf man sich die Turniere nach Belieben herauspicken. Darunter ist beispielsweise auch das Davis-Cup-Turnier, wo man auch im Doppel antreten kann. Die Steuerung mag vielleicht am Anfang etwas ungewohnt sein, ermöglicht aber auf lange Sicht die tollsten Schläge. Daß man mittels einer Ballmaschine trainieren kann und selbst Mixed-Spiele möglich sind, rundet den hervorragenden Eindruck ab.



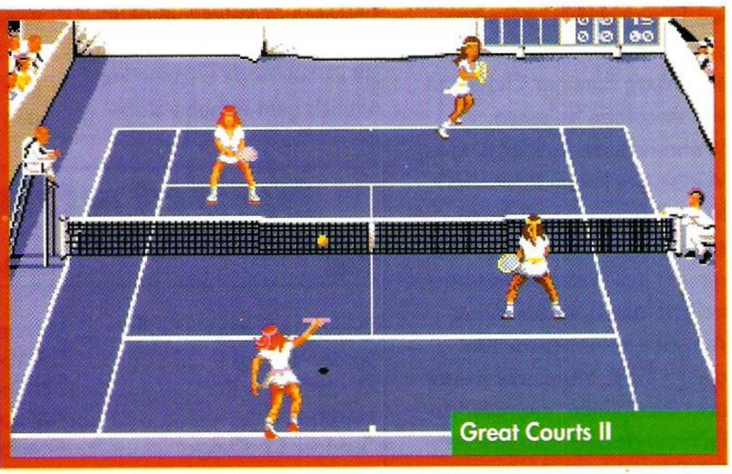
Hardball III

Übrigens, ihr Tennis-Know-how verarbeiteten die Jungs von Blue Byte zum Super-NES Hit Jimmy Connors Tennis, von dem ich mir noch immer eine PC-Version erhoffe. Vielleicht lassen sich in einem weiteren Tennis-Spiel hervorragende Spielbarkeit und brillante Grafiken kombinieren? Wie wäre denn das, Thomas (Gemeint ist Thomas Hertzler, Blue Byte-Boß)?



Hardball III

Die Simulation einer typisch amerikanischen Sportart konnte sogar den einen oder anderen Baseball-Muffel zur Auseinandersetzung mit dem seltsamen Regelwerk bringen. Hardball 3 von Accolade ist der Wohltäter, der Al Bundy´s Lieblings-Sport auch in unseren Breiten etablieren kann. Übrigens, die Keulen, die manche mit sich rumtragen, werden in dieser Sportart als Schlagstock verwendet. Accolade läutete irgendwann 1985 seine Erfolgsgeschichte mit Hardball 1 für den C64 ein, und vor einem halben Jahr setzten sie die Baseball-Standards auf dem PC mit Hardball 3. Ohrenfälligste Besonderheit dieses Spiels ist das ständige


Great Courts II



Summer Challenge

Brabbeln eines Reporters, der die einzelnen Spielzüge kommentiert. Hierbei handelt es sich um Amerikas Vorzeige-Sport-Reporter, nämlich Al Michael, der seine Stimme zur Verfügung stellte. Doch auch sonst kann das Spiel nur Gutes bieten, sofern man mit den Regeln vertraut ist, denn auf eine Beilage der Grundregeln wurde irrtümlicherweise verzichtet. Wer kennt Baseball nicht, dachte man sich wohl bei Accolade. Ein Trainingsmodus für das Schlagen erleichtert den Einstieg und deckt die kleinen Feinheiten dieser Sportart auf. Verschiedene Grafikperspektiven und feine Animationen der Spielfiguren machen Hardball III zu einem gelungenen Sportspiel, das sich eine gute Wertung redlich verdient hat.

Summer Challenge

Wem die Sinne nach mehr Abwechslung stehen, der sollte sich einmal mit der Sportspielsammlung Summer Challenge von Accolade befassen. Während sich der Vorgänger Winter Challenge ausschließlich mit Sportarten befaßte, die sich am besten bei Temperaturen um null Grad Celsius betreiben lassen, ist bei dieser Ausgabe sommerliche Kleidung Pflicht. Insgesamt warten acht Disziplinen, die natürlich im Freundeskreis am meisten Spaß bereiten. Beim Bogenschießen ist eine ruhige Hand und ein sicheres Auge gefragt, wenn man den Pfeil in den punkteträchtigen Mittelpunkt fliegen lassen will. Als nahezu unschaffbar entpuppt sich das Reiten, das in einem grafisch schön dargestellten Parcours ausgetragen wird. Auf einen guten Absprung kommt es beim Hochsprung an, wobei man die Höhe selbst bestimmen kann. Hochmut kam jedoch schon oft vor dem Fall, gilt es hier noch anzumerken. Ähnlich geht es beim Stabhochsprung zu, wo man sich mittels Stab in enorme Höhen hinaufschwingen darf. Das Kajakfahren spielt sich auf einem reißenden Gewässer ab, wo man hängende Stäbe korrekt umpaddeln muß. Als kraftraubend entpuppt sich der 400 Meter-Hürdenlauf, der jedoch grafisch sehr beeindruckend aussieht. Fast identisch sieht das Radfahren aus, wo man vier Runden schnellstmöglich absolvieren muß. Spektakuläre Stürze sind jedoch an der Tagesordnung. Mit einem kraftvollen Abwurf und dem richtigen Winkel lassen sich im Speerwerfen die größten Weiten erreichen. Wer den Vorgänger Winter Challenge schon besitzt, kann sich den Nachfolger eigentlich sparen. Die Eröffnungszeremonie ist fast identisch, während sich manche Disziplinen fast identisch spielen. Hieß es bei dem einen noch Biathlon, ist es nun Bogenschießen. Fuhr man vorher Slalom, so betreibt man nun Wildwasserfahren. Ansonsten läßt sich die Summer Challenge nur als grafisch beeindruckendes Sportspiel-Spektakel mit Fun-Garantie beschreiben.



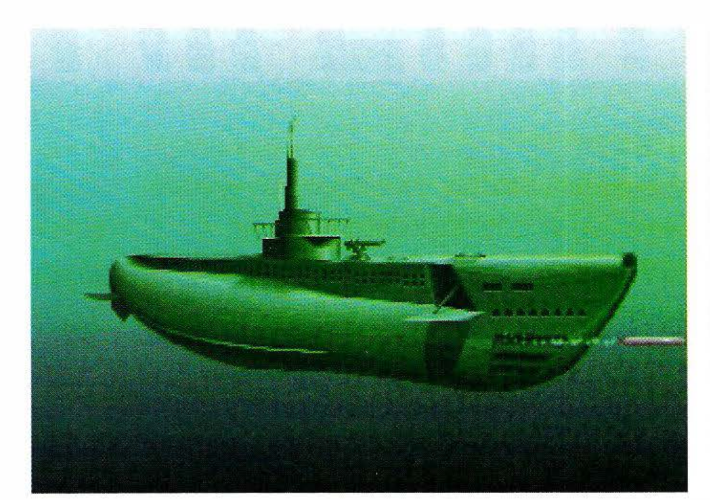
Formula 1 Grand Prix

Und sonst?

Abseits der üblichen Sportpfade warten noch ein paar exzellente Spiele auf ihre Erwähnung. Motorsportfreaks kommen sicherlich nicht an Formula 1 Grand Prix von Microprose vorbei, das sowohl exzellente Grafiken als auch tolle Spielbarkeit bietet.
Für Kneipensportler, die bei erhöhtem Promille-Pegel und verqualmter Luft zur Höchstleistung auflaufen, ist Jimmy White´s Whirlwind Snooker zu empfehlen, das sich mit exzellenter 3D-Grafik auszeichnen kann. Mike Tyson-Anhänger dürfen bei extremen Entzugserscheinungen auch auf TV Sports Boxing zurückgreifen, das wohl die beste Boxsimulation ist, was jedoch dank schwacher Konkurrenz nicht allzu schwer ist. Für Fußball-Fans möchte ich an dieser Stelle keine Empfehlung abgeben. Lieber sollten die Matthäus-Jünger auf das Erscheinen von Sensible Soccer und Goal! warten, die wohl neue Standards setzen dürften. Wer wirklich nicht warten will, dem sei vielleicht Microprose Soccer empfohlen. American Football-Fans könnten mit Front Page Football von Dynamix ihre Erfüllung finden.

Sportspiele im Überblick

Titel	Hersteller	Sportart	Wertung
David Leadbetter´s Golf	Microprose	Golf	82%
Jordan In Flight	Electronic Arts	Basketball	82%
Great Courts II	UBI Soft-Blue Byte	Tennis	81%
Hardball III	Accolade	Baseball	85%
Summer Challenge	Accolade	Diverse	78%





Simulationen für Fortgeschrittene

Teil 5

In dieser Ausgabe begeben wir uns in ein anderes Medium. Wir tauchen hinab in die Tiefen des Meeres. Auf den Spuren der Nautilus fluten wir die Tanks und folgen dem U-Boot in den Ozean der Simulationen. Neben einigen taktischen Manövern gehören auch wieder Tips und Tricks und ein wenig Technik dazu. Also lassen Sie uns gemeinsam in die unbekannte Unterwasserwelt hinabgleiten.

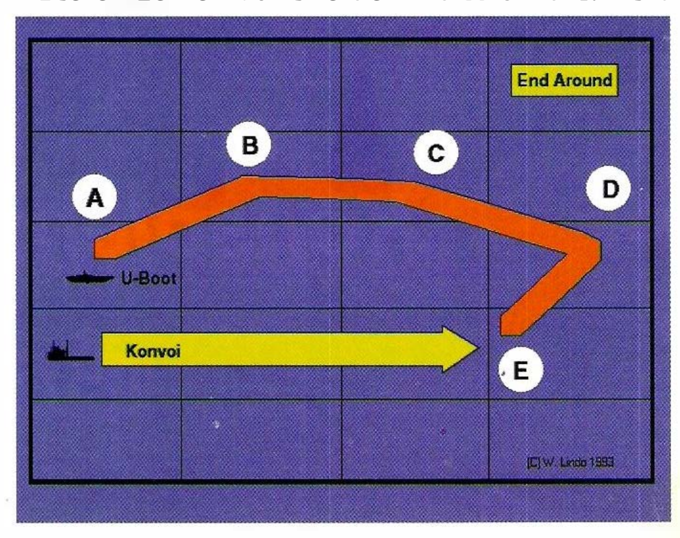
■ Von Wilfred Lindo

Wasser hat doch Balken?

Das U-Boot ist wohl eines der interessantesten Fortbewegungsmittel die es gibt. Leider haben sich nur sehr wenige Softwarefirmen an dieses Simulationsgenre herangewagt. Die verfügbaren Simulationen können Sie an einer Hand abzählen. Dafür sind die Umsetzungen wirklich gut gelungen und vermitteln eine faszinierende Atmosphäre der Unterwasserwelt. Es ist beeindruckend, wie ein metallenes Boot problemlos durch das Wasser gleitet und in Sekundenschnelle in die Tiefe hinabtauchen kann. Schaut man sich die Idee eines Unterseebootes etwas genauer an, so wird man feststellen, daß es sich um ein absolutes technisches Meisterwerk handelt.

Damit das Gefährt überhaupt unter Wasser fährt und sich in großen Tiefen ohne Schaden bewegt, verfügt es über eine druckfeste und luftdicht abschließbare Außenhaut. Für die Fortbewegung sorgt meist ein Dieselmotor. Für die Tauchfahrten ist zusätz-

Die einzelnen Schritte der End Around-Taktik.



lich ein leistungsstarker Elektromotor an Bord. Die dazugehörigen Akkus werden bei einer Fahrt an der Wasseroberfläche durch den Dieselmotor aufgeladen. Im militärischen Bereich werden heute zunehmend atomgetriebene U-Boote der Bestimmung übergeben.

Das Auftauchen und Absinken erfolgt mit Hilfe von Tauchtanks. In diesen Behältern ist beim Tauchen Wasser eingelassen. Zum Aufsteigen wird einfach das Wasser durch Druckluft ausgeblasen und schon gelangt das U-Boot an die Wasseroberfläche. Interessanterweise wird die Luft zum Atmen bei den meisten U-Booten aus chemischen Reaktionen gewonnen. Somit muß nur begrenzt Atemluft mitgeführt werden. Doch das eigentlich interessante an einem U-Boot ist nicht nur die verwendete Technik, sondern es sind auch die vielfältigen taktischen Einsatzmöglichkeiten.

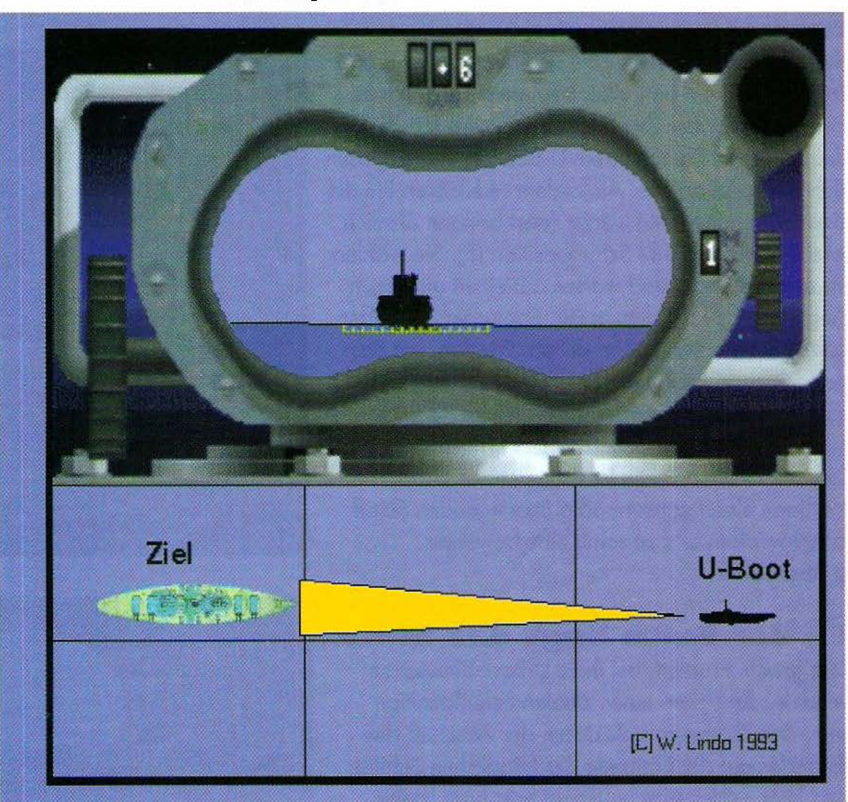
Taktik ist alles

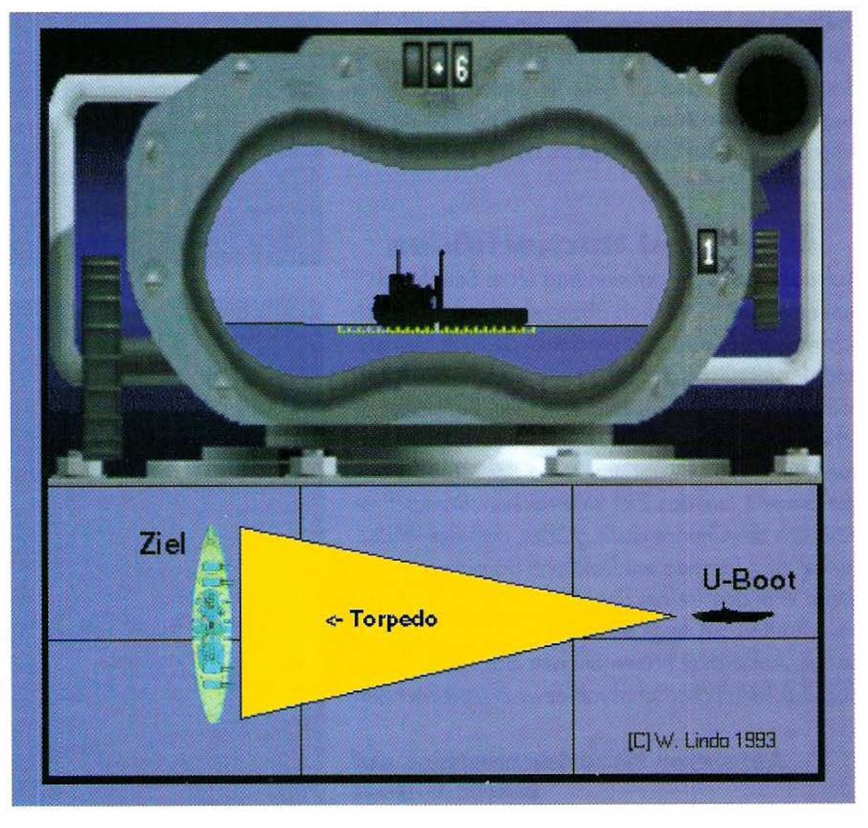
Im Vergleich zu anderen Simulationsarten überwiegt bei einer U-Boot-Simulation eindeutig das taktische Moment. Actionreiche Sequenzen sind eher Mangelware. Diese Tatsache macht dieses Genre aber gerade interessant und unwahrscheinlich spannend für den Spieler. Das Geheimnis bei dem erfolgreichen Umgang mit einem U-Boot liegt in der Planung und der daraus resultierenden überlegten Vorgehensweise. Sicherlich können Sie auch mit voller Kraft auf den Gegner zusteuern und alles was an Torpedos an Bord ist abfeuern. Aber nur in den wenigsten Fällen führt diese Taktik zum Erfolg. Daher wollen wir Ihnen einige strategische Tips geben, damit Sie zukünftig immer als Sieger aus einem Gefecht hervorgehen und nicht blind in Ihr Verderben tauchen. Die Krönung des Spiels liegt auch hier wieder bei dem gemeinsamen Spiel per Modem. Wenn Sie durch taktische Schachzüge versuchen, Ihren Gegner auszuschalten oder ein bestimmtes Gebiet systematisch nach dem Feind absuchen, werden Sie schnell vergessen, daß Sie im trocknen Heim sitzen. Schnell stellt sich eine unvorstellbare Spannung ein. Als wären Sie viele Meter unter Wasser und es geht darum, wer den ersten entscheidenden Treffer plaziert. Leider unterstützt momentan nur 688 Sub Attack eine Head-to-Head-Anbindung. Kommen wir nun zu den einzelnen Taktiken.

End Around

Dieses Manöver garantiert Ihnen unbemerkt in eine optimale Schußposition bei feindlicher Überzahl zu kommen, ohne dabei selbst ein übermäßiges Risiko einzugehen. Zu Beginn dieser Taktik steht sicherlich das Sichten des Gegners [A]. Dabei ist natürlich Voraussetzung, daß Sie unbemerkt bleiben und Sie somit in Ruhe die einzelnen Schritte dieser Strategie ausführen können. Als ersten Schritt sollten Sie vorsichtig versuchen, die Lage zu erkunden. Stellen Sie fest, wie groß die Übermacht ist und welcher Schiffstyp daran beteiligt ist. Haben Sie sich zu einem Angriff entschlossen, begin-

Nur sehr schmal ist der Bereich zum Plazieren eines Torpedos.





Deutlich erkennt man die große Angriffsfläche.

nen Sie einen sicheren Parallelkurs zum Gegner anzusteuern [B]. In dem Augenblick, in dem Sie sich parallel zu Ihrem Widersacher befinden, tauchen Sie auf und beschleunigen auf maximale Geschwindigkeit. Die ganze Zeit kontrollieren Sie per Sichtkontakt oder Radar die momentane Position der feindlichen Schiffe. Sie sollten jetzt so viel Fahrt aufnehmen, daß Sie beginnen, den Konvoi zu überholen [C]. Beachten Sie jedoch, daß Ihr U-Boot nur im aufgetauchten Zustand seine Höchstgeschwindigkeit erreichen kann. Somit müssen Sie immer auf eine entsprechende Distanz zum Konvoi achten, um nicht vorzeitig entdeckt zu werden. Wenn Sie sich deutlich vor dem Truppenverband befinden, beginnen Sie mit dem Einschwenken auf den Kurs des Konvois [D]. Sofort dazu tauchen Sie mit Ihrem U-Boot ab und begeben sich auf Periskoptiefe. Außerdem reduzieren Sie die Geschwindigkeit. Mit wenig Fahrt bringen Sie sich jetzt in eine optimale Schußposition [E]. Sie wählen Ihr erstes Ziel aus und warten auf einen günstigen Augenblick. Nach dem ersten erfolgreichen Treffer gehen Sie wieder in eine sichere Position, um das nun folgende Reagieren des Feindes zu beobachten. Entsprechend wiederholen Sie das Angriffsmanöver bis Sie Ihr gesetztes Ziel erreicht haben. Die End Around-Taktik ist sicherlich die effektivste Methode einen zahlenmäßig überlegenden Feind zu schwächen und ist somit eine bewährte U-Boot-Taktik.

In der Seite liegt das Glück

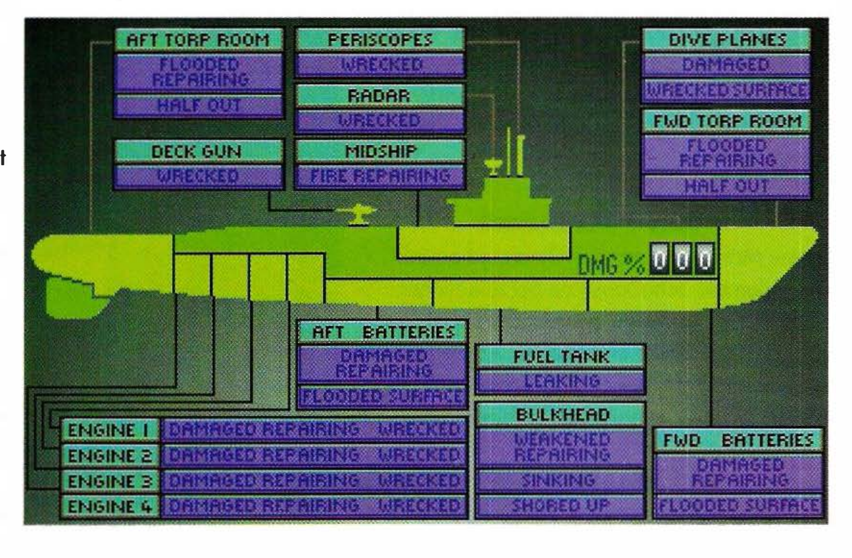
Das größte Problem bei Ihrer U-Boot-Simulation wird das Erreichen einer idealen Schußposition sein. Das Optimum stellt dabei der Abschuß des Torpedos auf die Breitseite des feindlichen Schiffes dar. Hier ist der Abschußkegel sehr breit (siehe Grafik) und die Chance für einen erfolgreichen Treffer ist recht hoch. Beachten Sie dabei auch die Vorwärtsgeschwindigkeit Ihres Zieles. Je nach Art des Schiffes müssen Sie Ihren Torpedos durch einen entsprechenden Abschußwinkel die richtige Richtung geben, damit der Torpedo auch auf den Widersacher trifft.

Bug- und Heckschüsse

Auf das Heck oder auf den Bug eines Schiffes einen erfolgreichen Schuß abzugeben, ist wesentlich schwieriger. Die Angriffsfläche ist deutlich kleiner und der mögliche Trefferkegel ist im Verhältnis zur Breitseite um ein Vielfaches schmäler. Bei Heckschüssen kommt hinzu, das sich das Ziel permanent von Ihnen weg bewegt und somit der Torpedo länger braucht, um das Ziel zu erreichen. Dadurch ist natürlich die Chance auch größer, daß der Widersacher den Torpedo entdeckt und darauf reagieren kann. Wie das Treffen des Hecks, ist auch das genaue Treffen des Bugs eines Schiffes keine leichte Sache. Außerdem haben Sie hier das Problem, daß das feindliche Schiff mit einer entsprechenden Geschwindigkeit auf Sie zukommt und Ihnen nur wenig Zeit bleibt, um einen erfolgreichen Treffer zu landen. Zudem befinden Sie sich meist nur in Periskoptiefe und stellen somit für Ihren Widersacher ein gutes Ziel dar. Also sollten Sie nach dem Abschuß schleunigst in eine sichere Position gelangen, um nicht durch eine Wasserbombe getroffen zu werden. In den meisten Fällen kommt es zu dieser Situation bei einem überraschenden Zusammentreffen zweier Kontrahenten. Sie können diese Taktik aber auch gezielt beim Angriff auf sehr schnelle Kreuzer oder Zerstö-







Aktueller Situationszustand auf einem U-Boot

rer einsetzen. Hier ist nach dem Abwurf Ihrer Torpedos unbedingt ein Nottauchen einzuleiten, um nicht vom Rumpf des Schiffes gerammt zu werden.

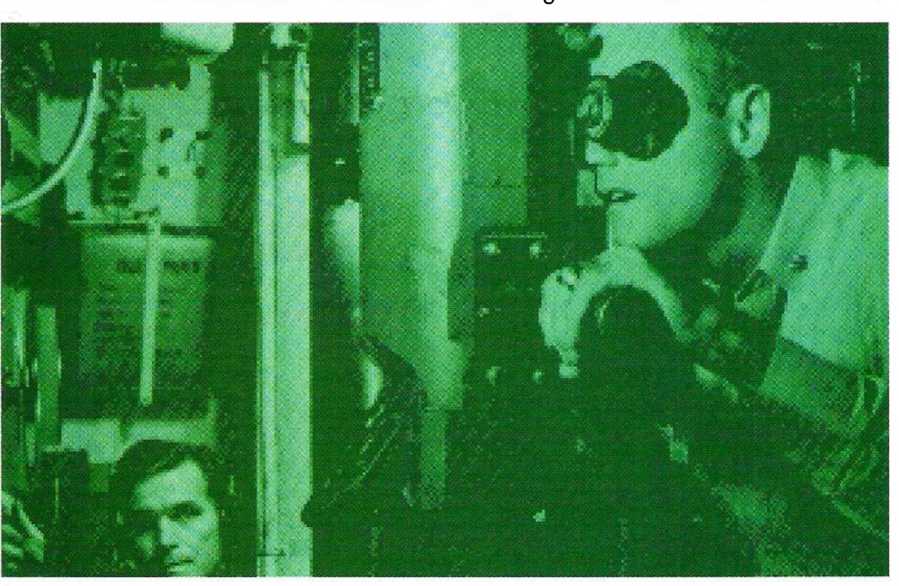
Gegenmaßnahmen

Meist werden Sie nach Ihrem ersten Schuß entdeckt und die Jagd auf Sie beginnt. Sind Sie erst von einem Sonar erfaßt, beginnt der Feind meist mit dem Abwerfen von Wasserbomben. Das feindliche Schiff fährt meist zu der Stelle, an der es Sie zum letzten Mal gesichtet hat. Dann werden wie bei einem Muster flächendeckend die Bomben abgeworfen. Sie sollten zur Sicherheit Ihren Kurs ständig wechseln und sich mit langsamer Fahrt aus dem Gefahrengebiet zurückziehen.

Wenn der Gegner Sie bereits geortet hat, sollten Sie es vermeiden, auf Periskoptiefe zu gehen. Vielmehr liegt die Rettung in tieferen Wasserschichten, da das Radar nur eine begrenzte Reichweite besitzt. Befinden Sie sich in sehr flachen Gewässern, so werden Sie diese Situation nur mit List und Glück überstehen.

Tricks und Tips unter Wasser

Neben einigen taktischen Vorgehensweisen, gibt es noch einige Hinweise, die Ihnen ein langes Simulationsleben unter Wasser bescheren. Außerdem macht es mit einigen Tricks noch viel mehr



Spaß, den Gegner an der Nase herumzuführen. Und wenn Sie eine längere Mission ohne ständiges Neubeginnen des Spieles überstehen wollen, müssen Sie alle nur möglichen Wege ausschöpfen.

Vorsicht in der Nacht

Operieren Sie äußerst vorsichtig in der Nacht. Verlassen Sie sich nicht nur auf den Blick durch das Periskop, sondern verfolgen Sie aufmerksam den Radarschirm. Nichts ist unangenehmer als bei Nacht inmitten eines feindlichen Konvois aufzutauchen. Hier wird dann ein unbeschadetes Entkommen sehr unwahrscheinlich.

Der erster Treffer

Der erste Schuß muß treffen. Nehmen Sie sich also Zeit für das Ansteuern einer optimalen Schußposition. Verfehlen Sie das Ziel beim ersten Schuß, so sind Sie sofort entdeckt und der Gegner kann seinerseits Gegenmaßnahmen ergreifen.

Außerdem verfügt ein U-Boot nur über sehr begrenzte Ressourcen.

Keine Schnellboote

Vermeiden Sie es, aus großer Entfernung mit Torpedos auf kleine Schnellboote zu feuern. Diese Schiffe können Ihren Attacken einfach ausweichen und Ihrerseits zum Angriff übergehen. Also sparen Sie lieber Ihre Munition für größere Ziele.

Täuschung ist alles

Viele U-Boot führen sogenannte Noisemaker mit. Diese "Krachmacher" werden durch die Torpedo-Schächte abgeschossen und gaukeln feindlichen Booten das Schiffsschrauben-Geräusch eines U-Bootes vor. Die Noisemaker haben selbst einen Antrieb und können sich somit aus eigener Kraft bewegen. Sie sind ein gutes Instrument zum Irreführen von feindlichen Zerstörern.

Treffer und versenkt

Werden Sie bei einem großen Ziel oder bei einem Konvoi nicht übermütig. Nehmen Sie sich Zeit, um gezielt Ihre Treffer zu landen. Machen Sie sich einen Plan, wie Sie beispielsweise einen Konvoi angreifen. Nichts ist unangenehmer, als plötzlich von allen Seiten unter Beschuß genommen zu werden und die letzte Rettung ist ein unüberlegtes Nottauchmanöver.

Ewig klingt das Sonar

Lassen Sie sich nicht gleich nervös machen, wenn Sie ein gegnerisches Sonar erfaßt hat. Machen Sie keine unüberlegten Manöver, sondern drehen Sie mit niedriger Geschwindigkeit kleine Kreis in sicherer Tiefe. So können Sie auf dem Radar genau beobachten, was der Widersacher vollführt. Mit ein wenig Geduld entkommen Sie auch dieser heiklen Situation.

Müll über Bord

Bei einigen U-Boot-Simulationen ist das Anwenden einer alten List ebenfalls integriert. Sie täuschen mittels Ablassen von Öl und durch das Aufsteigen von Trümmern ein Leckschlagen Ihres U-Bootes vor. Leider verraten Sie mit dieser Taktik auch Ihre momentane Position und bieten ein gutes Ziel für feindliche Wasserbomben. Also wenden Sie diese List nur selten an, da nur wenige Widersacher auf sie reinfallen.

Bearing

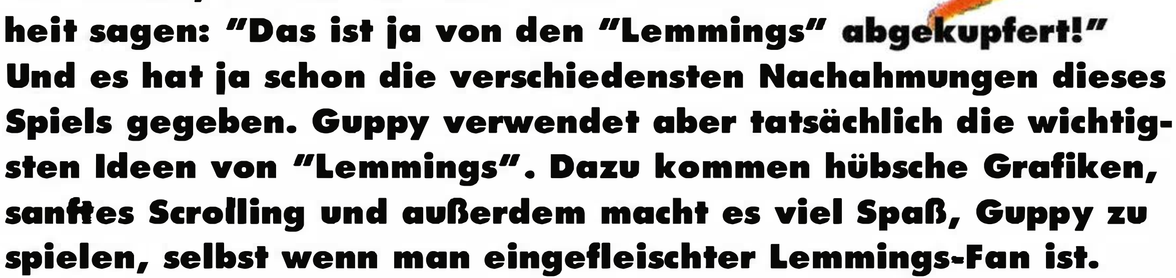
Hierunter versteht man die tatsächliche Richtung zum Feind. Beachten Sie, daß die Blickrichtung, also die Sicht durch das Periskop, nicht immer mit dem Kurs übereinstimmt. Also vergewissern Sie sich immer, in welche Richtung Ihr Boot gerade läuft. Vielleicht steuern Sie direkt auf den Feind zu und merken es nicht.

In der nächsten Ausgabe begeben wir uns wieder auf festen Grund und Boden. Dann besteigen wir einen PS-starken Rennwagen und drehen unsere Runden. Lassen Sie uns gemeinsam die Welt der Formel 1-Piloten erkunden. Sie lernen interessante Fahrmanöver und bekommen einige Tips wie Sie den heißen Asphalt als Sieger verlassen. Bis dahin Mast- und Schotbruch bei Ihrer nächsten Tauchfahrt.

Simulation	Hersteller
688 Sub Attack	Electronic Arts
Das Boot	Three-Sixty
Gato	Spectrum Holobyte
Silent Service II	MicroProse
Wolfpack	NovaLogic/MirrorSoft

Guppy

Kleine Fische



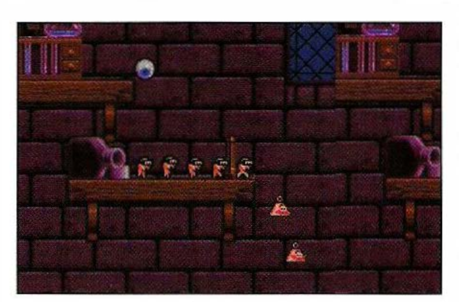
Wenn Sie dieses Spiel zum ersten Mal sehen, werden Sie mit Sicherheit sagen: "Das ist ja von den "Lemmings" abgekupfert!" Und es hat ja schon die verschiedensten Nachahmungen dieses Spiels gegeben. Guppy verwendet aber tatsächlich die wichtigsten Ideen von "Lemmings". Dazu kommen hübsche Grafiken, sanftes Scrolling und außerdem macht es viel Spaß, Guppy zu spielen, selbst wenn man eingefleischter Lemmings-Fan ist.

Bei ICE hat man bisher nur zehn der wichtigsten Levels erstellt, aber man hat uns versichert, daß das fertige Spiel viele neue Ideen enthalten wird und - da bei einem Spiel wie Lemmings immer Rätsel zu lösen sind - sehr schnell zu Suchterscheinungen führen wird. Anzumerken bleibt noch, daß der ganze Bildschirm voll von Guppies ist und daß es sich bei einem Guppy um einen wirklich liebenswerten Fisch handelt.

Zum Spiel selbst. Man möchte meinen, daß Fische nur im Wasser überleben können, aber in späteren Levels wird die Spielhandlung in Räume verlagert, wo das Überleben natürlich vom Sauerstoffvorrat und der Anzahl der zur Verfügung stehenden Fische abhängt.

Zu Spielbeginn besitzen Sie eine bestimmte Anzahl von Fischen, von denen Sie so viele wie möglich über die verschiedenen Levels retten müssen. Wenn keine Fische mehr übrig sind, ist das Spiel auch schon zu Ende.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Icon-Leiste. Jeder Fisch kann verschiedene Aufgaben ausführen - ähnlich wie bei "Lemmings". Man klickt auf einen Fisch und wählt dann in der Icon-Leiste die gewünschte Funktion aus. Es gibt Fische die explodieren, die andere Fische am Zurückschwimmen hindern, eine Tonne schwer sind (hilfreich, wenn es gilt, tiefer zu tauchen) und Fische, die so leicht wie eine Feder sind (wenn Sie an die Oberfläche wollen). Unterschiedlich schwere Fische sind sehr nützlich, wenn es darum geht, den Fischschwarm um Hindernisse herumzuführen. Man kann Fische auch aufblähen, um den Eingang einer Höhle zu blockieren, andere Fische verwandeln sich auf Kommando in Torpedos, die einem Bösewicht hinterherjagen, wieder andere wirken wie ein Magnet, mit dem man Gegenstände aufnehmen kann. Die Vielfalt der Funktionen ist recht einfallsreich, und jeder der 100 Levels, die jeweils sechs Bildschirme umfassen, bietet sehr interessante Aufgaben.



Lemmings im Aquarium? Der Schein trügt, denn hier handelt es sich um liebenswerte Wasserbewohner.



Nicht unerwähnt bleiben sollte, daß die Sprites sehr groß, schön gezeichnet und animiert sind, und zusätzlich ein angenehmes Spielgefühl vermitteln. Jeder Level hat ein bestimmtes Thema und muß im Kampf gegen die Uhr und eine Vielzahl von Feinden gelöst werden. Zwar ist es nicht möglich, jeden Fisch direkt zu steuern, aber durch die Möglichkeit, einzelnen Fischen eine bestimmte Funktion zuzuordnen, kann man den Schwarm als Ganzes führen. Wenn Sie den Schwarm nach links leiten möchten, stellen Sie einfach einen "Stopper" rechts vom Schwarm auf. Freßfische arbeiten sich durch Felsen, allerdings gibt es einige Felsen, die selbst den Freßfischen widerstehen.

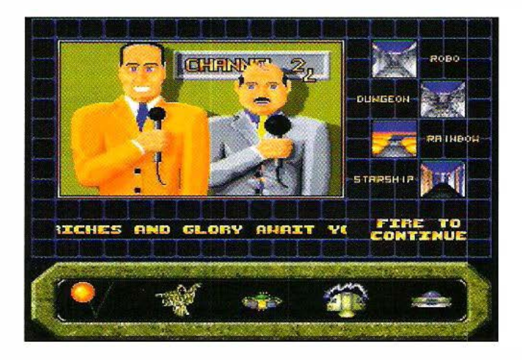
Guppy ist ein einfaches Spiel, das in bestimmten Bereichen sicherlich an "Lemmings" erinnert. Einige der bereits implementierten Fallen und Rätsel machen sehr viel Spaß, und da man nie weiß, was das Spiel noch in der Hinterhand hält, muß man immer mit neuen Überraschungen rechnen.

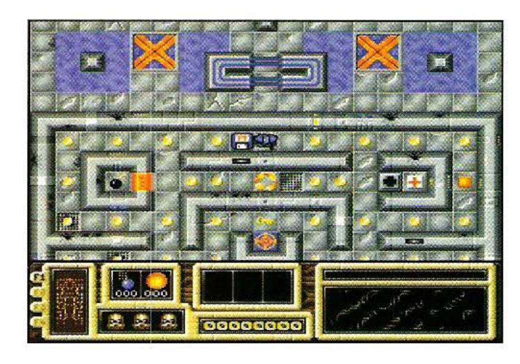
Paul Rigby ■



Das Spiel ist recht einfach aufgebaut und sieht aus wie eine Variation des Pac-Man-Themas. Man könnte auf den Gedanken kommen, daß man sich bei ICE in letzter Zeit auf Plagiate konzentriert (s. a. Guppy). Allerdings hat man sich sehr viel Gedanken darüber gemacht, wie man das Spiel unmerklich schwerer macht, bis sich das Spielgefühl, sagen wir ab Level 10, langsam wandelt.
Ziel des Spiels ist es, einen Weg durch Labyrinthe zu finden und dabei Bonuspunkte und Gegenstände, "Health-Bombs", Munition usw. zu sammeln. Wie üblich, machen Ihnen ein paar Bösewichter das Leben schwer. Es handelt sich um ziemlich üble Gesellen, bei jeder Berührung mit ihnen verringert sich Ihre Lebensenergie, was es zu vermeiden gilt, will man das Spiel nicht vorzeitig beenden!
Die übereinander geschichteten Arenen sind sehr trickreich konstruiert, und an bestimmten Stellen können Sie sogar die Richtung "umpolen", d. h. wenn ein Bösewicht auf Sie zukommt, können Sie ihn umdrehen. Mean Arena enthält auch Elemente des sog. "Smash-TV", dies gilt insbesondere für die ständig zu hörenden Kommentare.
Das wichtigste Ziel ist es, alle Münzen einzusammeln. Aber auch durch Goldbarren und Trophäen erhöhen Sie Ihre Punktzahl. Das Spiel enthält eine Vielzahl von Levels, an deren Ende Gott sei Dank keine Wächter besiegt werden müssen, dafür erwarten den Spieler aber andere Arten von Tricks und Fallen. In einigen Levels läuft das Spiel recht unkompliziert ab, man sammelt einfach alles auf, was herumliegt. In anderen Levels müssen zusätzlich Rätsel gelöst werden. Zwischen den einzelnen Levels präsentieren Bob und Buzz eine Übersicht der Gegner im nächsten Level.
Teleporter befinden sich an verschiedenen Stellen in der Spiellandschaft, und viele Wege sind durch verschlossene Türen blockiert. Die Schlüssel zum Öffnen der Türen müssen also vorher gefunden werden. Die "Eiswege" sind wirklich trickreich. Zwar kommt man wesentlich schneller voran, aber dafür sind die Bewegungen schwieriger zu kontrollieren. Zur Spiellandschaft, auf die man von oben herabblickt, gehören Fallen, Laufbänder, Treppen und mit Spitzen versehene Wände.
Die ersten Levels sind relativ einfache Spielebenen, aber je weiter das Spiel fortschreitet, desto mehr wird das Vorankommen durch trickreiche Elemente, wie z. B. rotierende Platten und verborgene Höhlen, erschwert. Mean Arena ist ein einfaches aber unwiderstehliches Spiel und soll im dritten Quartal 1993 auf den Markt kommen.

Paul Rigby ■





Mean Arena

Ausweglos

Das Konzept dieses neuen Spiels von ICE macht einen sehr "deutschen" Eindruck. Die Grafik ist vielleicht nicht der letzte Schrei, aber wenn Sie durch die Hauptcharaktere Bill und Bob nicht zum Schmunzeln angeregt werden, sind Sie wohl ein Mensch mit wenig Sinn für Humor. Durch die albernen Stimmen wird der Comic-Effekt noch verstärkt, und - man glaubt es kaum - Off-Kommentare in französischer Sprache gibt es auch.



Ein Labyrinthspiel der üblichen Machart.

CONTESTANT 1
ARENA STATUS

	ARENA	TOTAL
COINS COLLECTED......	118	118
GOLD BARS COLLECTED..	1	1
GEMS USED...........	0	0
KEYS USED...........	1	1
BONUS SYMBOLS FOUND..	3	3
GUARDIANS DESTROYED..	3	3

LIVES REMAINING.. DECEASED
ARENA SCORE...... 1785
TOTAL SCORE...... 1785

PRESS FIRE TO CONTINUE

BON 00001785



International Open Golf Championship

Über Par

Die softwaretechnisch lange Zeit unbedachte Sportart Golf erfreut sich im Augenblick steigender Beliebtheit. Zahlreiche Programme drängen auf den Markt, doch nur wenige sind ihr Geld auch wirklich wert.



Obwohl es sich bei diesem Artikel lediglich um ein Preview handelt, kann eine Aussage schon jetzt getroffen werden: Oceans Einstieg in die Golfklasse kann weder dem bisherigen Spitzenreiter "Links 386 pro" noch dem völlig unterschätzten "David Leadbetter's Golf" das Wasser reichen. Das hätte aber auch wohl niemand erwartet. Vielmehr handelt es sich um ein ordentliches Golfspiel, bei dem nur wenig Einarbeitungszeit benötigt wird, um das Holz oder Eisen richtig in der Hand zu halten. Die Einstellung der Schlagstärke erfolgt dabei nicht über das mittlerweile übliche Kreissymbol oder einen aussagekräftigen Farbbalken, denn Ocean arbeitet mit einem völlig neuen System. Vier Golfbälle geben über die Schlagstärke Auskunft. Hat man sich für einen entschieden, so muß man nur noch das Fadenkreuz exakt auf den kleinen Hartgummiball fixieren, um ihm den nötigen Schlag zu versetzen. Hier liegt bei "International Open Golf Championship" auch der Hund begraben, denn die grafische Darstellung läßt sehr zu wünschen übrig. Der Ball taucht quasi aus dem Nichts auf, zappelt ein wenig in der Luft und geht kurze Zeit danach wie ein nasser Sack zu Boden. Trifft man versehentlich einen kleinen Hügel, so muß man außerdem damit rechnen, daß der Ball so lange ausrollt, bis er schließlich liegenbleibt. Bis auf diesen Kritikpunkt kann die Grafik aber allgemein als knapp überdurchschnittlich bewertet werden.

Auf den ersten Blick macht Oceans Golfspiel einen guten Eindruck.

Bei der Benutzerführung haben sich nur wenige Fehler eingeschlichen. Alle bekannten Optionen wurden in das Spiel integriert, um sich überhaupt mit der Konkurrenz messen zu können. Die unterschiedlichen Schläger können mit Hilfe eines übersichtlichen Pull-Down-Menüs ausgewählt werden, so daß man nicht lange nach einem gewünschten Holz suchen muß. Dabei muß die Windstärke genauso berücksichtigt werden wie der jeweilige Untergrund. Liegt der Ball nämlich im tiefen Gras oder gar in einem Sandbunker, so sollte man nicht versuchen, aus dieser Situation das Beste zu machen, sondern man sollte sich eher darauf beschränken, den Ball wieder ins Spiel zu bringen.

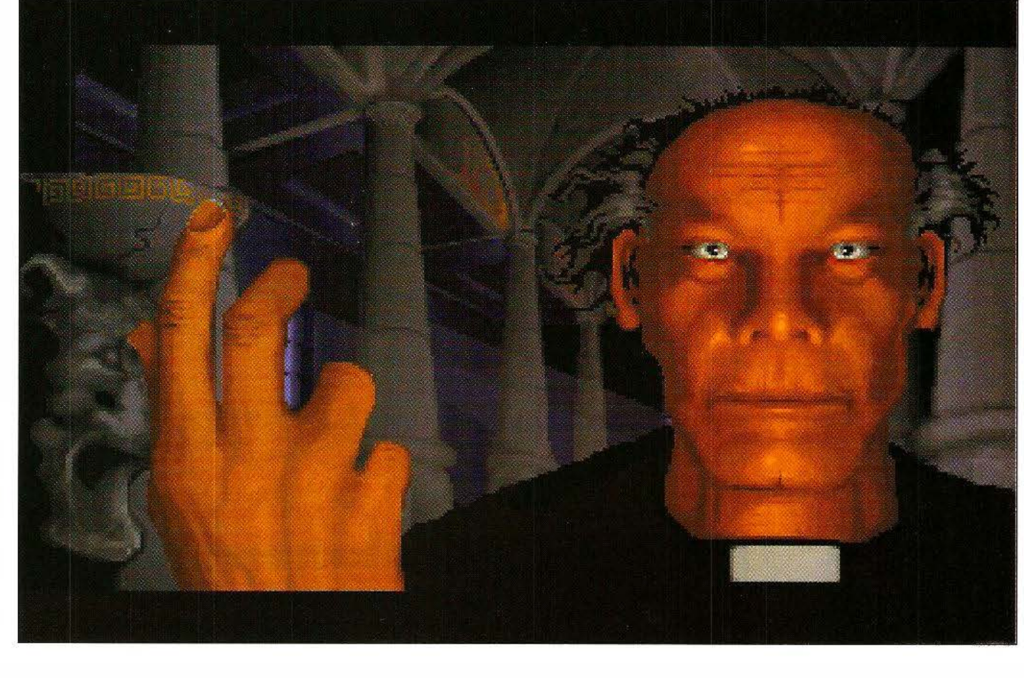
Trotz einiger Mängel im grafischen und spieltechnischen Bereich, macht "International Open Golf Championship" schon einen akzeptablen Eindruck. Ob das aber letztlich für einen der vorderen Plätze ausreicht, bleibt sehr fraglich, erweist sich doch die Konkurrenz als hochkarätiger Gegner.

Oliver Menne ■

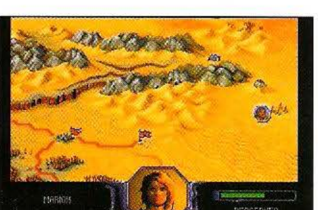


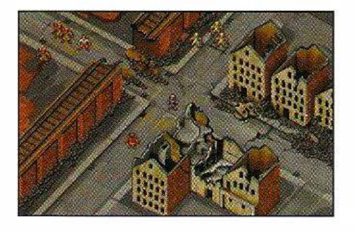


Burntime spielt in ferner oder vielleicht sogar naher Zukunft. Die Menschheit hat es endgültig geschafft, die geliebte Mutter Erde zu ruinieren. Ob durch einen verheerenden Atomkrieg oder durch verschuldete Umweltkatastrophen, tritt dabei vollkommen in den Hintergrund, denn es zählt lediglich die Tatsache, daß die unvermeidlichen Auswirkungen den Lebensstil vieler Mitmenschen in den Grundfe-









Burntime

Heiße Zeiten

Die Endzeit scheint viele Zeitgenossen zu begeistern, bietet sie doch die einzigartige Möglichkeit, mit Hilfe von makaberen Gedankenspielen die Zukunft vorauszuplanen und vor allem durchzuspielen. "Burntime" begeistert aber nicht nur überzeugte Pessimisten.

sten erschüttern. Einst blühende Wiesen und schattenspendende Wälder verwandeln sich in leblose Wüsten, schmerzerfüllte Gesichter prägen das Bild in den Städten und die Luft ist von beißendem Gestank erfüllt.
Trotzdem ist der eiserne Überlebenswille vieler Menschen ungebrochen und so versteift sich ein Großteil der Gesellschaft auf die nötigsten Dinge des Lebens: unverseuchtes Wasser und eßbare Lebensmittel. Damit ist der Grundstein für das Wiedererstarken der Handelsbeziehungen zwischen den Städten gelegt, wobei primitive Werkzeuge und begehrte Luxusgüter eine ergänzende Rollen einnehmen.
Zunächst vermutet man hinter der knappen Spielbeschreibung ein weiteres Rollenspiel, das sich die Zukunft als Szenario erwählt hat. Allerdings liegt man mit dieser Annahme vollkommen daneben, denn "Burntime" ist ein waschechtes Handels- und Strategiespiel - nicht mehr und nicht weniger. Niederlassungen müssen ebenso gegründet werden, wie wagemutige Söldnergruppen, die alle teuren Waren vor diebischem Gesindel beschützen. Eigenständige und zum Teil dickköpfige Handelspartner lockern den Spielablauf auf, wobei noch die sehr gute Benutzerführung zu erwähnen wäre, die in diesem frühen Stadium schon einen tollen Eindruck macht. Das läßt sich auf die Grafik nahtlos übertragen, denn exzellente und farbenfrohe Hintergrundbilder spenden zusätzliche Motivation, fesseln den Spieler stundenlang an den Bildschirm. Phantastisch wurden auch die Aktionen innerhalb einer Stadt in Szene gesetzt, denn man muß mit seinen furchtlosen Kumpanen erst einmal die Umgebung erkunden. Dabei trifft man wiederum auf gutmütige und böswillige Artgenossen, die das jeweilige Vorhaben unterstützen oder zunichte machen wollen.

Oliver Menne ■



Stadt und Land wurden gleichsam verwüstet, gähnende Einöde macht sich breit - utopisch?



PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120.-

HERSTELLER
MAX Design

MUSTER von
Hersteller

COMING UP!

Might and Magic - Dark Side of Xeen

Zusammen mit den "Clouds Of Xeen" soll die neue "Darkside Of Xeen" die einzigartige "World Of Xeen" bilden. Etwas kompliziert, etwas zuviel "Xeen", aber trotzdem setzt die Rollenspielgemeinde große Hoffnungen in den heiß ersehnten Nachfolger. Nächsten Monat hat das lange Warten ein Ende.

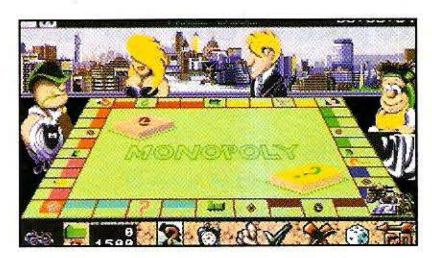


Blue Force

Das spannende Adventure um das Leben des Motorrad-Polizisten Jake Ryan erfährt eine Neuauflage. Mit State-of-the-Art VGA-Grafiken und Unterstützung aller gängigen Soundkarten versucht Tsunami, das Spiel noch einmal interessant zu machen. Einem ausführlichen Testbericht können Sie mehr entnehmen...

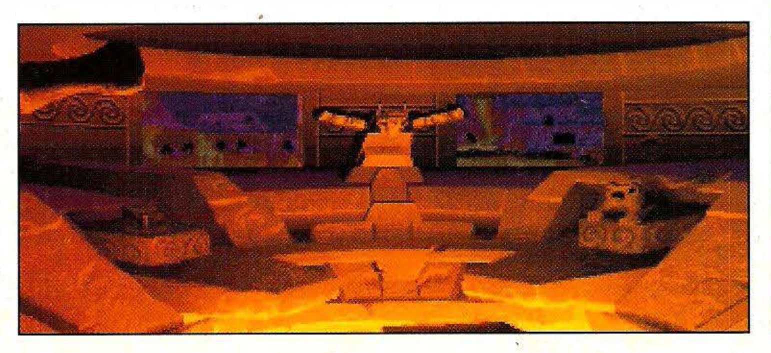
Monopoly

... und die Herren von der Schloßallee verlangen viel zuviel! Der große Brettspiel-Klassiker der Parker Bros. wird von Supervision zum Computerspiel aufgepeppt. Der Hersteller verspricht eine atemberaubende neue Seite des Spiels: Einzigartige VGA-Grafik, Straßenszenen für jedes Grundstück und Unterstützung von bis zu acht Mitspielern sollen das Maklerspiel auch für PC-Freaks wieder spielbar machen.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Der vierte Teil der Saga um den Archäologen mit Peitsche und Hut wird über ein Jahr nach dem Erscheinen der Diskettenversion für die CD-ROM umgesetzt. Wurden Erweiterungen vorgenommen oder handelt es sich dabei um eine simple Konvertierung? Ob sich das Warten gelohnt hat, sagt Ihnen der Testbericht in der nächsten PC Games.



Die nächste PC Games erscheint am 11. August im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur
Christian Müller

Leitende Redakteure
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion England
Timothy Wilkins

Freie Mitarbeiter
Thomas Brenner, Thomas Carlile, Peter Freunscht, Lars Geiger, Hans Ippisch, Alexander Geltenpoth, Wilfried Lindo, Petra Maueröder, Paul Rigby, Rainer Rosshirt, Albert Warnecke

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Michael Schraut, Dieter Steinhauer

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Werbung
Stefanie Geltenpoth

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.